librogame®

Prima ristampa giugno 1989

ISBN 88-7068-191-2
Titolo originale: «Forbidden Gateway-Where the Shadows Stalk».
Prima edizione 1985: Methuen Children's Books Ltd, London.

Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

IL REGNO DELL'OMBRA

CLIVE E IAN BAILEY

illustrato da Jonathan Heap
tradotto da Luisella Brugiapaglia

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

INTRODUZIONE

Il Regno dell'Ombra è un'avventura che ti trascina, nei panni di un investigatore, in una lotta psicologica contro le forze che stanno in agguato al di là della ragione e della scienza. Questo libro ti offre la possibilità di influire sul corso degli avvenimenti per mezzo di due dadi (2D), una matita, una gomma e un foglio di carta per prendere appunti e disegnare le mappe che ti fossero necessarie. Più avanti troverai una pagina con un Registro Personale, del quale ti servirai per controllare momento per momento il tuo stato di salute fisica e mentale e per annotare le variazioni che si verificassero nel tuo equipaggiamento durante l'avventura.
Prima di affrontare la lotta devi creare, secondo le regole che riportiamo di seguito, un personaggio dotato di qualità e caratteristiche particolari.

Come creare il tuo personaggio.
Dal momento che vuoi fare l'investigatore nel Regno dell'Ombra devi essere dotato di determinate qualità: per stabilirle ti servirai di un dado (1D), ricordandoti poi di segnarle sul Registro Personale.

Forza. Indica il grado della tua potenza fisica. Getta un dado e aggiungi 3 al numero uscito. Segna il risultato nella casella «Forza» del Registro Personale.

Resistenza. Indica la capacità di resistere al dolore e dipende direttamente dalla Forza: devi moltiplicare per 2 la Forza, e segnare il risultato ottenuto nella casella «Resistenza». Se durante l'avventura la tua Resi-

stenza si riduce a zero o meno, sei morto. Vedi in proposito le regole indicate al paragrafo *Follia e Morte.*

Intelligenza. Indica il grado di prontezza nell'analizzare e comprendere ogni situazione. Getta un dado e al numero che esce aggiungi 3. Scrivi il numero ottenuto nella casella «Intelligenza».

Volontà. È la capacità di sopportazione alle improvvise emozioni e alle lunghe tensioni. Moltiplica il valore della tua Intelligenza per 2 e segna il risultato nella casella «Volontà». Ricorda che se gli avvenimenti riducono la tua Volontà a zero o meno, entri in uno stato di grave crisi che rende impossibile continuare l'avventura. Vedi in proposito le regole riportate al paragrafo *Follia e Morte.*

Abilità. Questa qualità indica la tua destrezza nel maneggiare congegni di diversa natura, o nell'esibirti in azioni complesse che richiedano capacità di coordinamento psico-fisico. Getta un dado, aggiungi 3 e segna il totale nella casella «Abilità».

Come si gioca.
Durante l'avventura dovrai mettere alla prova le tue qualità per vedere se ti consentono di superare i diversi ostacoli. Per vedere se una prova è stata superata, bisogna confrontare il valore della qualità in questione con il numero uscito dal lancio di due dadi. Se questo numero è inferiore o uguale al valore della tua qualità, hai superato la prova. Se invece il numero uscito è superiore al valore della tua qualità, allora hai fallito la prova e devi seguire le istruzioni che il libro ti fornirà volta per volta. Ti troverai ad avere a che fare molto frequentemente con questa regola.

Esempio:

38

Gli vibri due colpi alla testa. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se l'hai colpito.

Se ci sei riuscito, vai al **49**.
Se hai fallito, vai al **123.**

Supponiamo che l'Abilità del tuo investigatore sia di 7 punti, e che dal lancio dei dadi siano usciti i numeri 4 e 2. Poiché $4 + 2 = 6$, un punto in meno del valore della tua Abilità, la prova è riuscita e devi andare al **49.** Se invece avessi tirato 5 e 3 (per un totale di 8), il valore della tua Abilità sarebbe stato superato e saresti dovuto andare al **123.**

Regole di combattimento.
In questo libro tutti gli scontri e le battaglie sono stati studiati in modo da rendere semplice il gioco, pur offrendoti la possibilità di scegliere sempre tra diverse alternative. Normalmente le modalità di combattimento saranno quelle che ti abbiamo illustrato nel paragrafo precedente; ma talvolta, durante un corpo a corpo o in qualche combattimento mentale, dovrai invece ricorrere alla Tavola di Combattimento. Questa tavola si trova sia qui di seguito che dopo il Registro Personale.
La Tavola di Combattimento è una griglia studiata per verificare la reciproca influenza che possono avere le diverse qualità, quando interagiscono. Se ad esempio stai combattendo con un avversario molto forte, la sua superiorità influisce sulla lotta e questo dato ti viene fornito dalla Tavola di Combattimento. La Tavola di Combattimento si usa così: prendi i punteggi della qualità che ti interessa, cerca i valori corrispon-

denti sulla linea dell'attaccante e su quella del difensore, leggi all'incrocio il numero che ne esce e confrontalo con il risultato del lancio di due dadi.

Tavola di Combattimento

DIFESA \ ATTACCO	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8
11	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7
12	–	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica

– = Sconfitta automatica

Esempio:

130

Il folle ti piomba addosso cercando di atterrarti. Misura la sua Forza (9) con la tua, sulla Tavola di Combattimento.

Se sei sopraffatto, vai al **107.**
Se resisti, vai al **61.**

Supponiamo che la tua Forza valga 7 punti. Poiché ora ti stai difendendo guarderai nella colonna «Difesa», finché trovi il 7. Partendo da questo numero segui la linea in orizzontale, finché incroci quella che parte dal 9 (la Forza dell'assalitore) sulla linea «Attacco». Nel punto in cui le due linee si incrociano troverai un altro numero, l'8, contro il quale il folle deve misurarsi. Getta due dadi: se il numero uscito è maggiore di 8 il folle ha fallito il suo attacco.
In generale se sei più forte dell'avversario la Tavola di Combattimento aumenta le tue possibilità di vittoria, ma se sei più debole ottieni l'effetto opposto.

Armi ed equipaggiamento.
Per riuscire ad uccidere o a sconfiggere gli esseri del Regno dell'Ombra devi fare qualche prestazione eccezionale, oppure ridurre la Resistenza o la Volontà dell'avversario a zero. Per far ciò ti occorrono non solo Armi adatte, ma anche Forza ed Abilità nell'usarle (cosa che misuri lanciando ogni volta i due dadi).
Puoi notare che nel Registro Personale c'è una sezione chiamata «Armi». Qui segnerai per prime le armi con cui inizi l'avventura: un bastone (di quelli speciali da montagna) e i tuoi pugni. I pugni sono già segnati nel Registro Personale ed hanno la capacità di togliere 2 punti alla Resistenza del tuo avversario. Sotto questi

dati segna quelli del bastone, che è in grado di procurare un danno di 3 punti alla Resistenza dell'avversario. Per comodità si usano le seguenti abbreviazioni Res = Resistenza; Vol = Volontà. A seconda che il numero si trovi a sinistra (Res) o a destra (Vol) del trattino obliquo, i colpi dell'arma agiscono contro la Resistenza o la Volontà del tuo avversario.
Man mano che l'avventura procede troverai altre armi, e ogni volta ti verrà indicato il loro fattore di danno. Potrai trovare inoltre anche altri oggetti, il cui effetto potrebbe addirittura rivolgersi contro di te. Devi perciò fare grande attenzione nell'usarli, perché se da un lato sono molto potenti, dall'altro nascondono delle incognite. Infine ricorda che, quando tiri i dadi, se ottieni un doppio 1 questo ti consente di infliggere un danno due volte più grave di quello indicato per l'arma o l'oggetto corrispondente.

Follia e Morte.

Se la tua Volontà si riduce a zero, o meno, ciò significa che la mente è stata sottoposta ad una tale tensione da non essere in grado di proseguire nelle indagini. Se la tua Resistenza si riduce a zero, o meno, significa che sei morto e che l'avventura è conclusa. Per cercare di evitare un simile evento alla fine di ogni giornata recuperi, secondo le indicazioni che ti verranno date, metà della Resistenza e della Volontà perdute nel corso degli avvenimenti. Il recupero si calcola così: sottrai dal valore iniziale della Resistenza quello che hai al momento del calcolo; dividi il risultato per 2 e, dopo aver arrotondato per difetto, aggiungi il numero ottenuto alla Resistenza del momento.
Esempio: Se hai iniziato l'avventura con una Resistenza di 16 punti e durante il primo giorno ne hai perduti 7, al calar della notte ti troverai con 9 punti di Resistenza. Sottrai allora 9 da 16 e ottieni 7. Dividi poi il 7 per 2 e ottieni 3 e 1/2. Togli la frazione (1/2) e aggiungi 3 alla Resistenza che possiedi in quel momento, ottenendo così 12. Al primo momento quest'operazione ti può sembrare macchinosa, ma in realtà è semplice e rispecchia la capacità del nostro corpo di riprendersi dalle ferite durante il riposo.
Per recuperare la Volontà devi applicare il medesimo procedimento. Ricorda che il recupero si calcola sempre sulla differenza tra valore iniziale e valore corrente, per cui non puoi mai concludere il gioco con un punteggio superiore a quello con cui l'hai iniziato. Se, nonostante i recuperi, vieni ucciso (Resistenza ridotta a zero), o impazzisci (Volontà ridotta a zero), ti verranno date delle indicazioni per trovare una via d'uscita che ti faccia scampare dalla Morte o dalla Follia. Se non ti viene offerta alcuna possibilità nel testo, utilizza uno dei paragrafi stampati sul Registro Personale.
Tuttavia se, nonostante tutto, il tuo personaggio dovesse giungere ad una fine irrimediabile e prematura, non ti resta che creare un nuovo investigatore e ricominciare.

Ecco, ora sai tutto ciò che ti serve per investigare nel Regno dell'Ombra. Buona Fortuna!

Registro Personale

NOME:

Forza (FOR)	**Resistenza** (RES)
Intelligenza (INT)	**Volontà** (VOL)
Abilità (ABI)	Se la Resistenza o la Volontà dell'investigatore si riducono a zero (0) e non ci sono altre possibilità di uscita, usa i seguenti numeri di rimando: Resistenza 219 Volontà 233

Combattimento

ARMI	DANNO RES/VOL
Pugni	2 / –

Equipaggiamento

RICORDA!
Se tirando i dadi durante un combattimento ottieni un doppio uno, procuri all'avversario un doppio danno. Devi togliere, cioè, dalla sua Resistenza o Volontà il doppio del punteggio stabilito.

Combattimenti

Mostro	FOR	RES	INT	VOL	ABI	DANNO
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

Tavola di Combattimento

DIFESA \ ATTACCO	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A	A
3	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A	A
4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A	A
5	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A	A
6	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11	A
7	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10	11
8	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
9	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8	9
10	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7	8
11	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7	7
12	–	–	–	–	–	2	3	4	5	6	7

NOTE

A = Vittoria automatica
– = Sconfitta automatica

1

Carissimo amico,

mi è difficile scriverti perché ho l'impressione che la mia mente vacilli, ma devo cercare di esporre i fatti con ordine in modo che tu possa fartene un'idea precisa. Tutto cominciò da un terremoto. Sì! Un terremoto proprio qui nel Galles! Un cupo, sordo rimbombo sotterraneo come se gigantesche creature si stessero agitando. Seguì una settimana densa di strani avvenimenti che apparentemente non avevano nulla a che fare con i primi fatti. Un vecchio, noto nei paraggi per i suoi modi eccentrici, venne trovato gravemente ustionato mentre vagava per le colline sopra Bryn Coedwig. Fin sul letto di morte continuò a vaneggiare a proposito di abominevoli creature che abitavano le miniere abbandonate. Molte persone morirono per un male misterioso: i loro corpi apparivano come divorati da funghi. Da un po' di tempo una strana ed innaturale foschia copre le cime delle colline sopra Bryn Coedwig. Il vento non sembra aver alcun effetto su di essa, ed oggi il postino mi ha riferito che sta minacciando di tagliar fuori la strada per Corris.

La gente del villaggio va mormorando che su di noi si è abbattuta una maledizione, ma io credo piuttosto che il terremoto abbia scatenato oscure forze. Nessuno ormai osa più girare dopo il tramonto. Anch'io, mentre ti scrivo, sto nascosto dietro le finestre ben chiuse perché sento presenze senza nome che vagano fuori nell'ombra. Ti prego, raggiungimi al più presto! Aiutami a risolvere il mistero che tormenta queste valli!

Il tuo affezionato

Charles Petrie-Smith

Charles Petrie-Smith.

Petrie-Smith è un celebre studioso, un esploratore, non il tipo che si spaventa facilmente. Il tono urgente della lettera e la firma tremolante ti impensieriscono. In tutta fretta prepari una sacca da viaggio e, al momento di uscire di casa, afferri dal portaombrelli un robusto bastone da montagna. (Dovresti aver già segnato quest'arma sul Registro Personale, vedi *Armi ed equipaggiamento.*)
Una veloce vaporiera ti porta a Corris, nel Galles del Nord. Qui smonti e ti fai dare un passaggio dal carro di un contadino. Destinazione: Bryn Coedwig, un luogo isolato, praticamente non toccato dal XX secolo.

Vai al **19.**

2

Con un urlo di rabbia l'umanoide si gira verso di te. Ti afferra con entrambe le braccia e cerca di scaraventarti contro la fiancata del carrello. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la Forza del mutante (6) con la tua.

Se la creatura vince, vai al **12.**
Se perde, vai al **33.**

3

«Ora ti lascio al tuo destino» dice Myriddin. Con queste parole si volta e scompare nella nebbia. Rimasto solo sotto la vecchia quercia, che crepita e ondeggia, osservi preoccupato il villaggio in rovina. Ed ecco che una luce spettrale illumina d'improvviso le finestre e le porte vuote di quello che una volta era un mulino. Nel pallido chiarore distingui un'ombra contorta che volteggia, ed un insolito sferragliante rumore colpisce le tue orecchie.
Ti avvicini per scoprire cos'è quella strana ombra? Vai al **13.** O resti sotto la quercia? Vai al **37.**

4

Il pacchetto rimbalza sulla schiena della creatura andandosi a rompere sul pavimento. Non hai ottenuto nulla, non ti resta che combattere.

Vai al **15.**

5

Troppo lento! La picca del cacciatore ti colpisce proprio in mezzo al torace. «Raggiungici» sibila, mentre senti l'anima che se ne va. Ormai sei anche tu uno spirito perduto, destinato a vagare sprofondando negli abissi del tempo. Sei venuto meno a Myriddin e probabilmente all'intero genere umano. La tua avventura finisce qui.

6

Il terreno ora si presenta più aperto e meno paludoso. L'acqua riposa nera e silenziosa, mossa soltanto dal vento. Dopo la dura prova hai voglia di riposare, ma ti sei appena seduto su una pietra che senti il pianto di un bambino. Lo vai a cercare? Vai al **17.** O continui ad avanzare? Vai al **249.**

7

Ai tuoi occhi si presentano creature simili a quell'informe orrore che hai incontrato nella galleria. Sono creature di un altro mondo, un mondo che vive immerso in una verde e pallida nebbia. Intuisci di trovarti a bordo di una nave-creatura semisenziente, in grado di viaggiare attraverso gli spazi infiniti del tempo. Dopo essere rimasta sepolta per milioni di anni nella montagna, ora giace in una valle brulicante di rettili. Ad un tratto ricompaiono le creature tentacolate, questa volta al comando di un'intera orda di alieni indescrivibili. L'orda scivola, si contorce, striscia fuori della nave, uccidendo e divorando ogni cosa che incontra. Quando le creature ritornano sulla nave, gonfie di preda, si dissolvono in enormi vasche e ciò che hanno divorato, e la conoscenza che ne hanno tratto, vengono divise tra tutti gli alieni. Improvvisamente le immagini si dissolvono e la scena diventa nera, si sentono grida orribili ... l'eco di inni lontani ... poi solo silenzio ...
Sprofondi in un nero torpore.

Vai al **16.**

8

Il tuo bastone colpisce l'uomo alla testa, facendolo cadere a terra.

Lo osservi, ma non vedi nessuna delle deformità pro
prie dei mutanti che la scorsa notte avevano assalit
la casa di Petrie-Smith. Lo lasci e scendi la collin
fino ad una scarpata a strapiombo sulla strada. Qui t
fai scivolare lungo la parete fangosa, guardandoti cau
tamente attorno. Alla tua destra, lungo la strada c
sono le capanne dei minatori, mentre alla tua sinistr
la strada sparisce dietro la cima della collina. Ti giri
sinistra e ti incammini.

Vai al **72**.

9

Completamente paralizzato resti a guardare la lastra d
ardesia che si è schiantata accanto a te. Intanto so
praggiungono gli abitanti del villaggio, che gridand
si gettano sul mutante e lo scaraventano giù dall'am
masso di detriti; poi ti tirano fuori dall'acqua.
Tremante e spossato ti metti in tasca il prisma e t
inerpichi sulle rocce assieme a loro. Segna il prism
sul tuo Registro Personale. Non appena raggiungete l
cima una tremenda esplosione scuote la valle, ti vol
e vedi un'enorme nube a forma di fungo uscire dall
cava. Con un boato lancinante, un'immensa figura sor
ge lentamente dalle acque, resta sospesa per un atti
mo, poi prende il volo verso est, lasciando dietro d
sé una scia d'arcobaleno. La nave aliena è fuggita ver
so le stelle.

Vai al **54**.

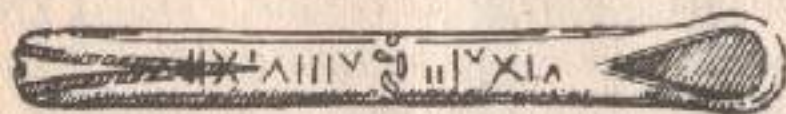
10

Dopo un buon pasto e le cure che Petrie-Smith
Lucy ti prodigano, ti senti rinfrancato e riacquisti
punti di Resistenza. Dopo di che inizi a raccontare l
avventure che ti sono capitate, e quando termini il racconto Petrie-Smith si alza e va a prendere nel suo studio un documento tutto spiegazzato.
«Guarda qui» dice, «questa è la pianta della miniera prima che venisse chiusa per il terremoto del 1884. Dalla tua descrizione è chiaro che la galleria degli alieni segue la linea del nuovo tunnel che era stato bloccato dal terremoto. Probabilmente oggi ti sei imbattuto in un gruppo di quelle creature che allora rimasero sepolte nel disastro. Ma quale evento più recente può averle riportate alla luce?» Petrie-Smith si lascia sprofondare nella poltrona, e meditando riempie con calma la pipa. «Ma è ovvio» esclama, «guarda qui: sia la nuova galleria che quella degli alieni conducono ad est, proprio in direzione della cava. Probabilmente la risposta è lì».

Vai al **31**.

11

Riuscirai a neutralizzare la creatura prima che ti attac
chi? Carichi la pistola e ti prepari a sparare. Sei su
punto di farlo quando avverti un tremendo prurit
dappertutto, e con orrore ti accorgi di essere comple
tamente ricoperto da miriadi di insetti brulicanti. L
cava è letteralmente infestata da cimici, centopiedi
scarafaggi e larve di ogni tipo che si arrampicano sul
la pistola, si insinuano tra i capelli e strisciano sui tuo
piedi.
Devi superare questa prova con l'Intelligenza.

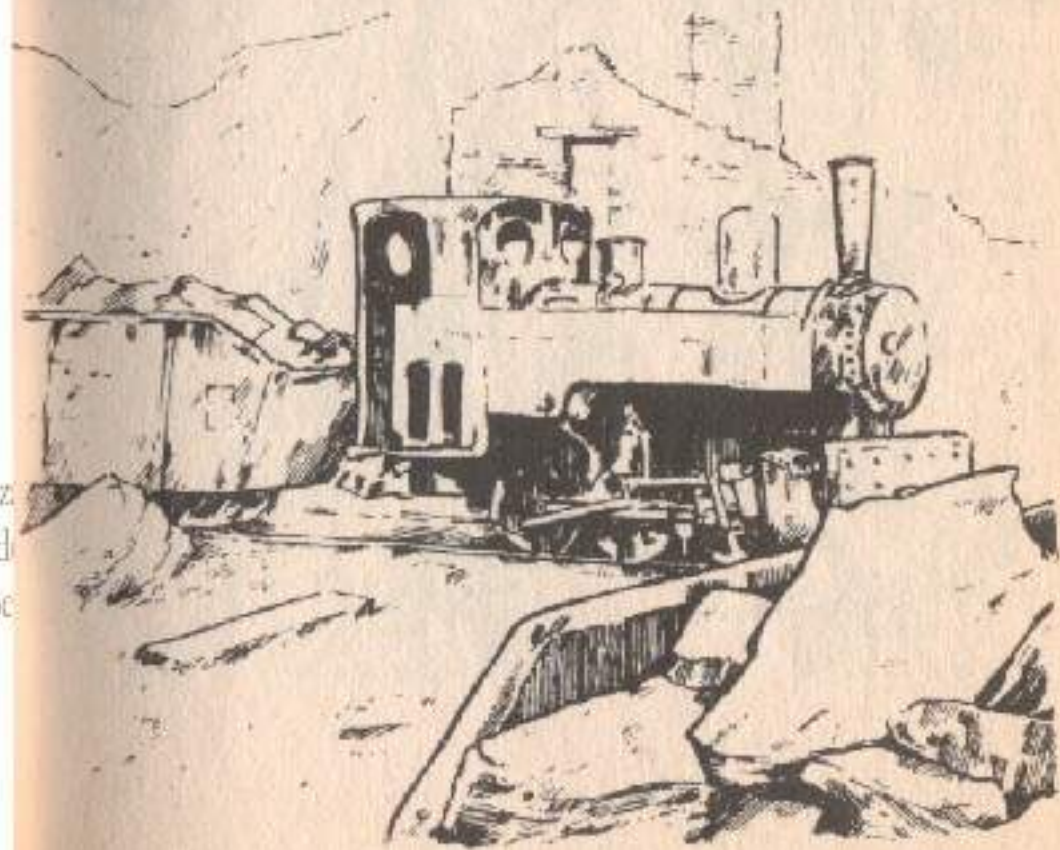
Se riesci, vai al **20.**
Se perdi, vai al **70.**

12

Scaraventato contro la fiancata del carrello, resti senz
fiato e perdi 2 punti di Resistenza. Allora l'umanoid
viene verso di te per finirti. Riuscirai a reagire tempe
stivamente? Metti alla prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **33.**
Se fallisci, vai al **52.**

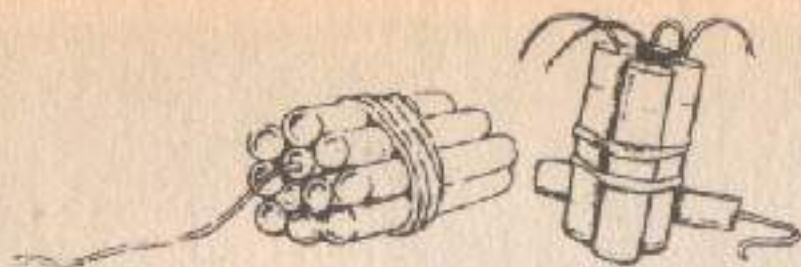
13

Strisci furtivamente lungo una parete del mulino, dove l'oscurità è più fitta, per raggiungere la facciata e sbirciare all'interno dall'ingresso. Il mulino trema al rimbombo dei macchinari in funzione, ma alla tua prima occhiata il fragore si arresta e la luce scompare. Confuso, aspetti che la luce ritorni, ma poiché non accade nulla arrischi un'altra sbirciatina. Nel retro del mulino intravedi appena la sagoma di qualche ingranaggio e, nella penombra, la tua attenzione cade su una piccola scatola che giace dimenticata al centro del pavimento. È di semplice fattura, ed arde di una luce blu appena percettibile. Potrebbe essere stata lei l'origine della luce che poco fa illuminava il mulino? Vai a raccogliere la scatola? Vai al **160.** O ritorni verso l'albero? Vai all'**86.**

14

I cacciatori ti circondano, osservandoti silenziosi, mentre i segugi si muovono furtivamente tra le zampe dei cavalli. Nel crepuscolo le figure dei cavalieri sembrano raggomitolarsi su se stesse, ma una di esse si erge come fosse il capo. I suoi occhi inchiodano i tuoi con uno sguardo fisso e gelido; poi, come in preda alla sofferenza, scende lentamente da cavallo. La sua voce, mentre ti parla, sembra provenire da molto lontano.

«Sono il capo della caccia selvaggia. Le anime dei mortali erranti sono la nostra preda, ed io ti considererò tale finché starai solo, qui, nelle terre di confine!»

A queste parole leva in alto la sua picca, mentre due cavalieri smontano da cavallo e avanzano rigidi verso di te.

Vai al **34**.

15

Segna i dati della creatura del fango sul Registro Per-
sonale:

Resistenza 20; Abilità 8; Armi (Fango) 4/-.

Se contro questa creatura hai usato il sale, togli dall
sua Resistenza tutti i punti che hai totalizzato. Se l
hai sparato con la pistola, togli dalla sua Resistenz
solo un quarto dei punti totalizzati.

Se così la creatura resta uccisa, vai al **111.** Se so
pravvive, ti attacca in due riprese con il fango. Difen
diti da ciascun attacco separatamente.

Se vieni colpito, vai al **32.**

Se la creatura ti manca, puoi fuggire e andare a
53.

Oppure attaccala tu con la tua arma; vai al **22.**

Oppure lancia del sale, e vai al **64.**

16

Quando ti risvegli, sei di nuovo nello stesso posto. Ti senti esausto e la testa ti pulsa. Hai perso 4 punti di Volontà! Se il tuo punteggio è arrivato a 0, vai al **36.** Altrimenti ti guardi attorno e vedi che l'elmetto si è ritirato nel suo prisma. Sotto i tuoi piedi il pavimento venoso tremola e trasuda una sostanza vischiosa che ti brucia le mani, facendoti barcollare. Ti appoggi al prisma per riposare, ormai l'esperienza ti ha insegnato a sopportare meglio gli orrori che incontri. Puoi aggiungere dunque 2 punti alla tua Intelligenza (badando che però il suo valore non superi i 9 punti). Una volta trovato il nuovo valore della tua Intelligenza, raddoppialo e questo sarà il nuovo valore *massimo* della tua Volontà; tuttavia per adesso il tuo punteggio di Volontà non cambia. (Vedi le regole che riguardano la Follia e la Morte.)

Ora vai al **369.**

Sembra che i singhiozzi del bambino provengano da
bordo del ruscello che alimenta la cisterna. Ti tuf
immediatamente e risali il corso d'acqua, finché trov
il bambino seduto su di un masso.
Sta singhiozzando: «Mi sono perduto ... perduto».
Che sia un ragazzino del villaggio? Ti avvicini per ab
bracciarlo e rincuorarlo, ma la scena cambia improv
visamente. Invece di un fanciullo, stai toccando la pel
le viscida di una disgustosa creatura.

Vai al **39**.

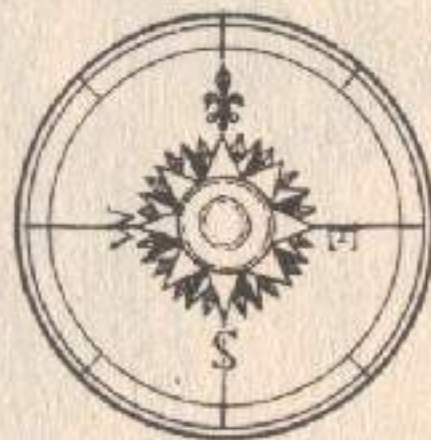
...Ho deciso: questa notte
passerò all'azione.
Bloccherò l'entrata della
nuova galleria, perché
è lì che le creature
stanno in agguato.
Porterò con me alcune
cose che ritengo mi saranno
utili: sacchetti di sale
romano, alcune bottiglie
di olio per lampade, una
fiaschetta di acido
solforico e la mia
pistola. Inoltre mi sono
procurato dei candelotti
di dinamite...

18

La lama guizza, ti sfiora il collo e si pianta a terra nel
l'erba. Cogli l'occasione per slanciarti fulmineo contro
l'avversario. Utilizzando la Tavola di Combattimento
misura la tua Forza contro quella del folle (7).

Se vinci, vai al **40**.
Se perdi, vai al **107**.

Usciti da Corris la strada si inerpica lungo un versante della valle. A destra il pendio è già nell'ombra. Dai un'occhiata all'orologio e vedi che sono le cinque e mezzo: in quell'attimo, con uno scossone, il carro si ferma ad un incrocio.
«Ecco, vi devo lasciare qui» dice il contadino, «quella è la strada per Bryn Coedwig, io proseguo diritto». E ti addita un sentiero che conduce ad una serie di colline.
Ringrazi il contadino, scendi e prendi la strada indicata. Intorno a te si apre un paesaggio fatto d'erba alta e robusta e di rocce tormentate dal vento. Procedi costeggiando le colline, ma ad un tratto ti arresti; sotto di te un banco di nebbia, la cui sommità rosseggia al sole, copre la vallata, mentre più avanti la strada percorre una stretta sporgenza che sul lato destro sprofonda nell'oscurità. Ti fai coraggio ed avanzi nella nebbia.

Vai al **35**.

20

Si tratta certamente di un'allucinazione suscitata contro di te dall'alieno. Ci sono degli insetti che passeggiano sulla tua faccia, mentre punti la pistola sull'avversario. Spari e quell'orrore scompare all'istante dal tuo viso. Ora dai prova della tua Abilità, spara quante volte vuoi cancellando dal Registro Personale il numero dei proiettili sparati e calcolando in base alla loro somma complessiva il danno che hanno provocato.

Vai al **90.**

21

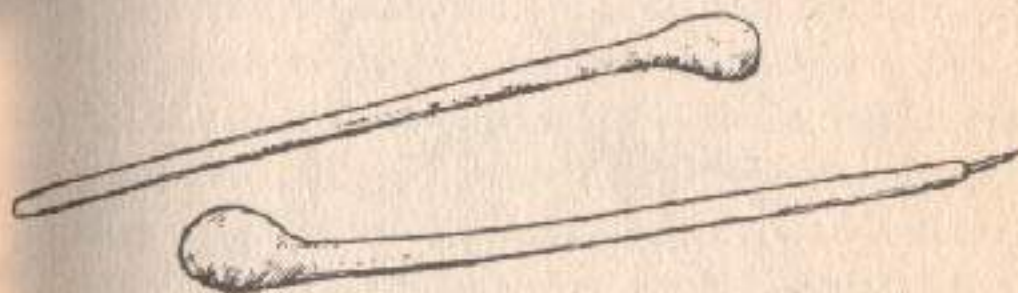
Torni indietro, scendi lungo la galleria e ti ritrovi nella caverna. Qui, scoraggiato ed abbattuto, segui la parete verso nord.

Vai al **336.**

22

Punti freddamente la pistola. Decidi quanti colpi vuoi sparare, li sottrai dal Registro Personale e calcoli il danno che provocano complessivamente.

Vai al **15.**

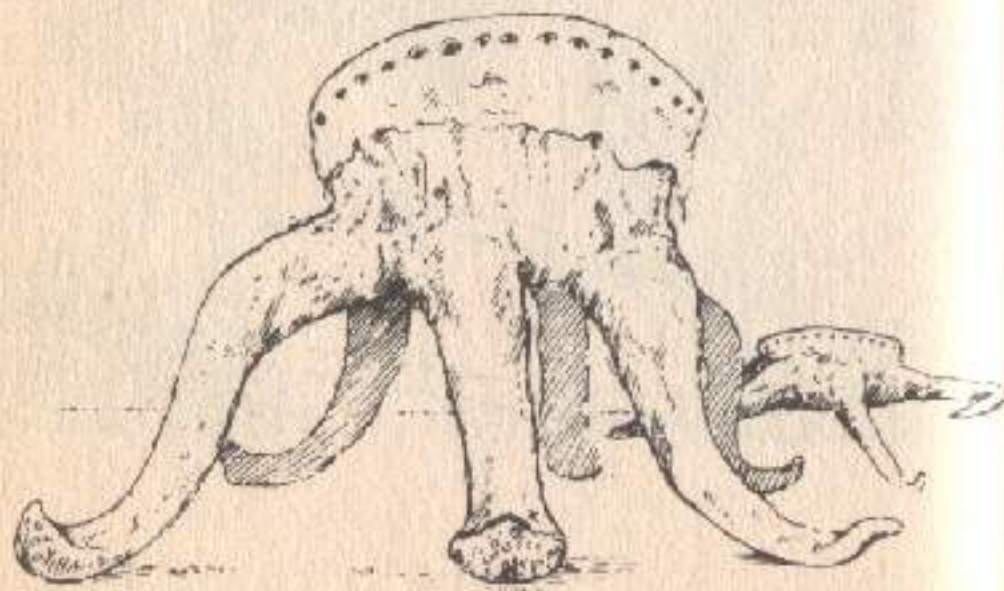
23

Scivoli di lato strappando la picca dalla mano schel-trica del cavaliere, che con un grido rabbioso si riuni-sce ai suoi fratelli. Così hai conquistato una nuov arma. Cancella la lancia di Myriddin dal Registro Pe-sonale ed inserisci al suo posto il dato seguente: -/ Quando vorrai usare la picca, dovrai mettere alla pro va la tua Abilità. Ogni volta che riuscirai a colpire u avversario, potrai togliere dalla sua Resistenza 4 punt

Vai al **14.**

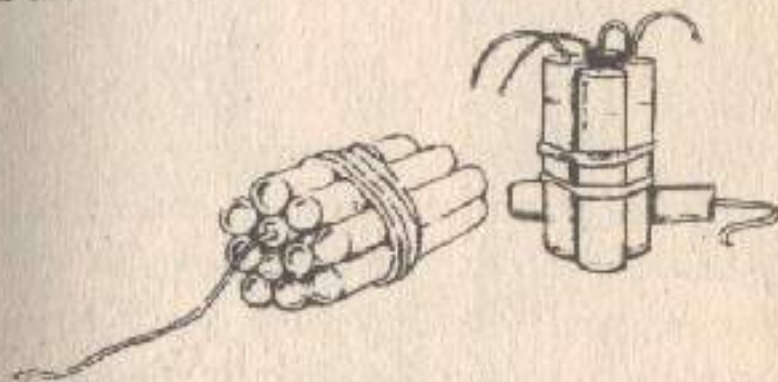
24

Urlando ti slanci fuori del tuo nascondiglio e ti av venti contro l'umanoide più vicino, la cui Resistenz vale 12. Puoi cercare di colpirlo 2 volte.

Se riesci ad ucciderlo, vai al **63.**
Se sopravvive, vai al **2.**

25

Raccogli l'elmetto e inorridisci: palpita! Con gesto de-ciso te lo poni in capo e, mentre ondate di energia cominciano a bombardare la tua mente, l'elmetto si modella aderendo ai contorni del tuo viso. Ti senti di-ventare sempre più fiacco, finché scivoli a terra, men-tre una serie di immagini tremolanti si susseguono in dissolvenza, come in un bizzarro filmato. Il ritmo del-le sequenze diviene sempre più veloce, facendoti sus-sultare violentemente.

Vai al **7.**

26

«Il mutante?» Myriddin sembra imbarazzato. Allora gli racconti dell'incontro e della lotta con quella strana creatura, mentre lui ti ascolta molto attentamente.
«Queste valli sono tormentate da molti mali. Il loro focolaio è qualcosa di orribile che vi è rimasto sepolto fin dall'alba dei tempi. Un orrore che è servo di un orrore supremo: la Grande Oscurità, una potenza che sta in agguato ai confini del nostro mondo e che è sempre in procinto di distruggerci. È inevitabile che una forza così maligna attragga altre forze e manife-stazioni misteriose. Bada a tutti quelli che incontri!»
Myriddin tace e china il capo in ascolto. «Sbrighiamo-ci, è cominciata la caccia!»

Vai al **147.**

27

Mentre stai annaspando, ti accorgi che uno strano cri
stallo è incastrato tra due lastre di ardesia. Quando fi
nalmente esci dall'acqua, stringi tra le mani un prism
trasparente che brilla di una luce interna. Osservi affa
scinato questa scoperta, ma vieni interrotto brusca
mente da una lastra d'ardesia che, sfiorandoti il brac
cio, si infrange al suolo. Spaventato guardi in su
vedi un mutante che con il volto contratto dall'odi
impugna un frammento di ardesia acuminato.

Vai al **9**.

28

Cerchi salvezza correndo lontano dai dirupi e dall'ac
qua tumultuosa, mentre, come in un incubo, una piog
gia di orrende creature cade intorno a te. Con gest
frenetici le schiacci sotto i piedi e con le mani, e in
tanto continui a correre, a correre, finché i dirup
sono lontani e ti sei liberato da quella pioggia spaven
tosa.

Vai al **6**.

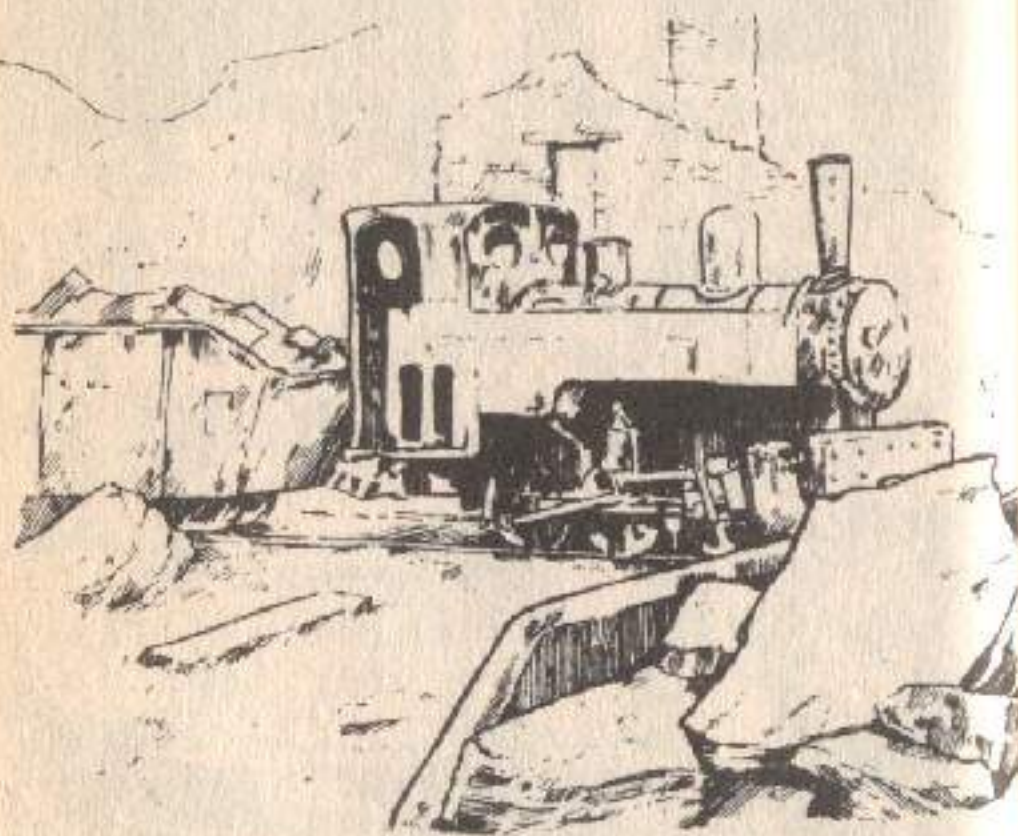
29

Il pugnale ti penetra in gola e muori con un grid
strozzato. Questa è la fine della tua avventura.

30

Sgusci dal tuo nascondiglio e balzi sul treno, poi cerchi di raggiungere il carrello di coda. Lo sganci e lo vuoti delle lastre di ardesia perché gli abitanti del villaggio possano trovarvi posto. Infine blocchi le ruote del carrello con un pezzo di ardesia.
Hai appena finito, che ti senti scuotere da un brivido gelato lungo la schiena e i capelli ti si rizzano in testa. Da dietro il carrello intravedi un alieno che, quasi in volo attraverso la cava di pietra, avanza verso gli abitanti del villaggio.

Vai al **51.**

31

Dopo averne discusso, decidi di visitare la miniera il mattino seguente.
Petrie-Smith ti augura la buona notte e ti lascia solo, mentre tu rimani alzato a sbrigare ancora una faccenda importante: ricaricare la pistola. Segna 6 pallottole sul Registro Personale.
Fatto questo, crolli sul letto in un sonno ristoratore che ti fa ricuperare metà della Volontà e della Resistenza perdute durante il giorno. Sistema nel Registro Personale i nuovi punteggi e vai al **56.**

32

Per ogni getto di fango che ti colpisce, togli 4 punti alla tua Volontà.
Confronta la sua Forza (12) con la tua, usando la Tavola di Combattimento.

Se perdi vai al **159.**
Se vinci puoi tentare di sfuggire al mostro. Vai al **53.**

33

Con uno sforzo disperato cerchi di colpirlo con il bastone.

Se lo uccidi, vai al **63.**
Se sopravvive, vai al **52.**

34

Lo scontro che ti aspetta è molto pericoloso, perché metterà alla prova sia il tuo corpo che il tuo spirito; e non potrai fuggire finché non avrai ucciso i tuoi nemici o essi non avranno ucciso te. Tieni conto che ambedue i cavalieri sono armati di micidiali picche da caccia.

Primo cavaliere:

Volontà 10	Abilità 5	Arma 1/2

Secondo cavaliere:

Volontà 7	Abilità 8	Arma 1/2

Spetta a te colpire per primo; puoi attaccare soltanto un cavaliere per volta, mentre loro ti possono attaccare insieme.

Se la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **57.**
Se si riduce a 0 la tua Volontà, vai all'**84.**
Se riesci ad uccidere entrambi i tuoi nemici, vai al **117.**

35

C'è qualcosa di strano e di inquietante in questa nebbia. Si attacca agli abiti rendendo gravoso e lento il passo. Ad ogni movimento si formano magiche scintille rosa e blu intorno al tuo corpo. In qualunque direzione si volga lo sguardo la visibilità non è superiore ad un metro, sicché soltanto lo scricchiolio della ghiaia sotto i piedi ti indica quale sia il percorso del sentiero, e ti evita di cadere nel precipizio sottostante. I piedi si fanno vieppiù pesanti, sei tutto sudato e ti sembra di soffocare, mentre un indescrivibile pulsare, dapprima lento, poi sempre più ritmato e martellante ti travolge: disperato cerchi di tapparti le orecchie e di darti alla fuga, ma i piedi non ti obbediscono. Barcolli e non vedi che il precipizio è proprio lì, alla tua destra. Cerchi di riprendere il controllo su te stesso, lottando contro il diabolico ritmo. La tua Intelligenza deve superare questa prova, o cadrai nell'abisso. Lancia i dadi: se ci riesci vai al **59**, altrimenti vai al **77.**

36

Il pavimento comincia a trasudare un acido vischioso che ti fa cadere in uno stato di oblio. Ormai non sei che il pasto della nave-creatura. La tua avventura finisce qui.

37

Il rumore aumenta sempre più e l'ombra che intravedi attraverso la porta d'ingresso si agita come se qualcuno stesse lavorando alacremente. All'improvviso il mulino comincia a vibrare e alcune assicelle si abbattono come in un turbine su di te. Resti fermo al tuo posto? Vai al **55.** Oppure preferisci andartene? Vai al **66.**

38

Gli vibri due colpi alla testa. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se l'hai colpito.

Se ci sei riuscito, vai al **49.**
Se hai fallito, vai al **123.**

39

Questa creatura emette ora una massa di tentacoli rossi, tra i quali spicca un pericoloso becco. Il suo corpo tarchiato e bitorzoluto è dotato di una specie di branchie, che aprendosi e chiudendosi emettono suoni simili alla voce di un fanciullo.
«Vieni a giocare? Ti abbiamo atteso tutto il giorno» schiamazza la bestia e subitamente balza verso di te con il suo unico piede da lumacone. Metti alla prova la tua Intelligenza; se fallisci vai al **97.** Se riesci, vai al **112.**

40

Con un grugnito il pazzo rotola sulla schiena e tu afferri il tuo bastone. Ora puoi metter fine a questa lotta.

Vai all'**8.**

41

L'involucro si spacca sulla schiena della creatura che per un attimo continua ad avanzare, poi comincia a contorcersi con il corpo avvolto di scintille fosforescenti. Gioca due dadi per vedere di quanto si è indebolito questo ripugnante obbrobrio.

Poi, se vuoi finirlo, vai al **15**.
Se invece preferisci fuggire, vai al **53**.

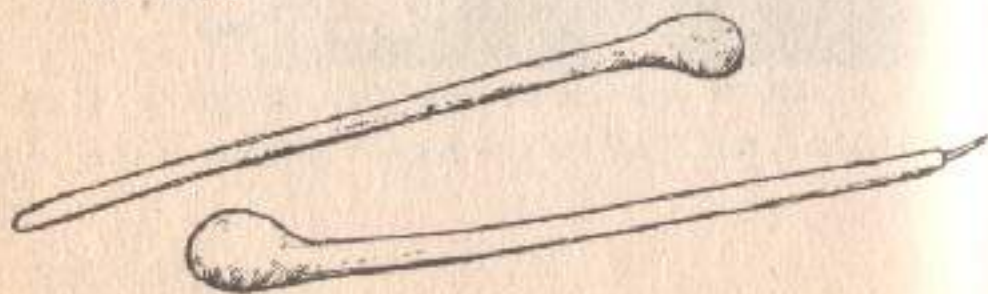
42

L'umanoide è a terra accanto al carro. Ti chini su di lui: sembra che ti stia osservando con i suoi sinistri occhi gialli, e senti un terribile fetore emanare dal suo corpo. Un enorme fungo bianco l'ha corroso, come fosse lebbra!
Vincendo il ribrezzo ti dirigi verso la galleria e, procedendo verso est, ti addentri nella miniera.

Vai al **138**.

43

Decidi di scendere lungo una stretta galleria. Ma all'improvviso, sopra di te, da una fessura triangolare appare uno spiraglio di luce e un po' d'aria fresca ti accarezza il volto. Ti arrampichi verso l'apertura e ti ritrovi sulla collina sopra Bryn Coedwig. Scendi e ritorni a casa di Petrie-Smith.

Vai al **10**.

44

I cani cercano di azzannarti le gambe, mentre i cavalieri ti circondano. Uno di essi all'improvviso ti carica, puntandoti contro la picca per infilzarti. La tua sola speranza di salvezza è quella di riuscire ad afferrare la picca con le mani, mentre il cacciatore ti assale. Devi provare la tua Abilità.

Se vinci vai al **23**.
Se fallisci, vai al **5**.

45

Alzi lo sguardo verso il soffitto. L'impressione è quella di trovarsi nella gabbia toracica di una gigantesca creatura. I suoni ed i mormorii che giungono al tuo orecchio non hanno nulla di meccanico, ma sembrano provenire da cose semiviventi. Dei cavi, simili a vene,

si ritraggono al tuo tocco mentre esplori la stanza. Prismi di enormi dimensioni, connessi a tessuti viventi, irradiano una gamma di colori che ad un tratto illuminano il corpo disteso di un altro essere umano. Si direbbe che questo sia morto durante qualche mostruoso esperimento. Uno strano oggetto molle e carnoso, a forma di elmo, collegato ad un prisma mediante un cavo venoso, giace accanto al suo capo.
Qual è il significato di tutto questo? Ti guardi intorno cercando di capire la funzione di quell'accozzaglia orribile e confusa che riempie la stanza. Poi il tuo sguardo viene attratto nuovamente da quell'incredibile congegno. Provi a calzare in testa l'elmetto carnoso? Vai al **25**. Oppure fuggi da questo folle laboratorio? Vai al **184**.

46

Le tue mani non riescono a far presa sulle lastre viscide. Scivoli e le nere acque si richiudono sopra di te. È la fine dell'avventura.

47

«Nella valle è sepolto un demonio che obbedisce ad un orrore spaventoso: la Grande Oscurità. È rimasto sepolto fin dalla notte dei tempi, ma gli scavi dell'uomo l'hanno dissotterrato ed ora cerca di fuggire!»
Myriddin tace e drizza la testa in ascolto. «Dobbiamo affrettarci, la caccia è vicina!»

Vai al **147**.

48

Davanti a te l'acqua nera della cisterna ribolle di ripugnanti larve dal corpo segmentato, che si dibattono e si contorcono facendo echeggiare il lago di strani schiocchi e sibili. Devi resistere a questa prova con l'Intelligenza. Se fallisci, perdi 2 punti di Volontà.
Sconvolto cerchi di allontanarti, quando qualcosa ti cade sulla spalla. È una coda luccicante che si flette e scatta sferzandoti una guancia. Serri i denti cercando di reprimere un dolore lancinante: hai perso 2 punti di Volontà. Ti scrolli di dosso quella creatura, mentre molte altre cominciano a cadere dall'alto.

Vai al **28**.

49

Miri alla testa e lo colpisci di lato, causandogli un danno di altri 3 punti.

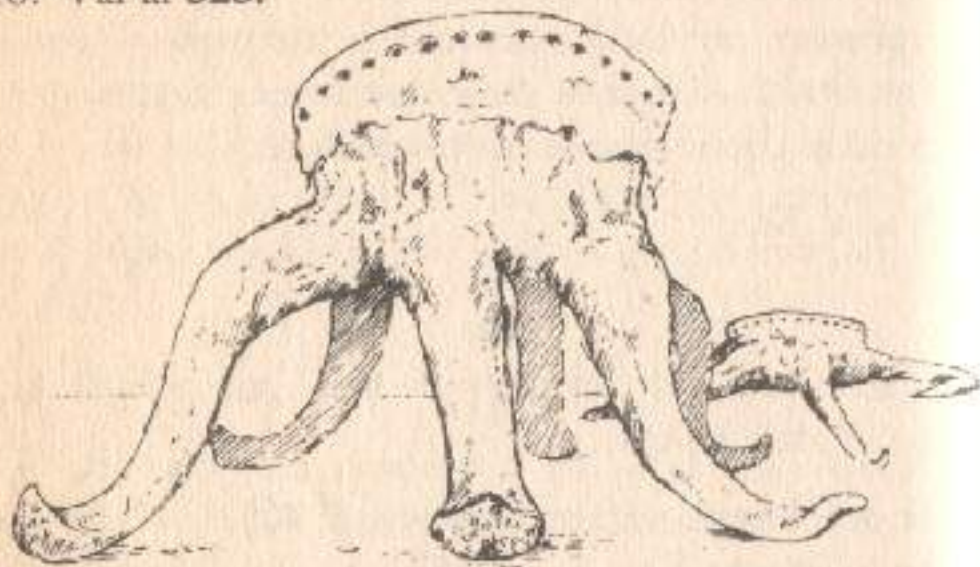
Se sei riuscito ad ucciderlo, vai al **325**.
Se è rimasto vivo, vai al **162**.

50

Spieghi a quell'individuo di essere stato inviato da Petrie-Smith, ma egli ignora le tue parole e avanza verso di te, poi con un grido folle ti balza addosso.

Vai al **130**.

51

Il suo corpo è coperto di tentacoli neri e arancio che vibrano per l'eccitazione. Gli abitanti del villaggio avanzano in gruppo verso il mostro, meccanicamente, succubi dell'alieno! Devi combatterlo e liberare quella gente. Ti slanci verso di lui per sbarrargli la strada. Estrai la pistola? Vai all'**11.** Userai la dinamite? Vai al **267.** O vibrerai contro di lui la bacchetta del guerriero? Vai al **323.**

52

L'umanoide cerca di assestarti un vigoroso pugno. Metti alla prova la tua Abilità. Se ti colpisce, perdi 2 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a zero, vai all'**85.**
Altrimenti vai al **33.**

53

La creatura sta proprio fra te e la galleria. Devi saltarle oltre, o comunque usarla come gradino di passaggio. Prova la tua Abilità.

Se fallisci, vai al **99.**
Se ce la fai, vai al **79.**

54

Aspetti, appollaiato sul mucchio di pietre, che la marea cali. Poi aiuti i valligiani a tornare a Bryn Coedwig.

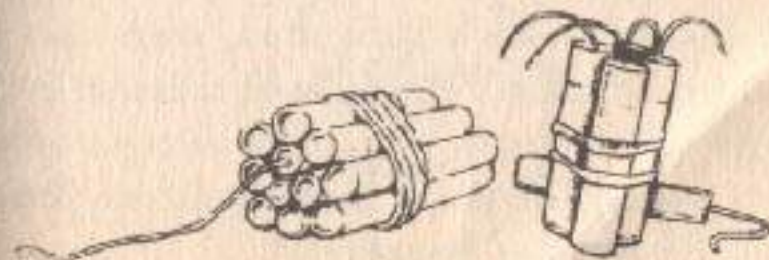
Vai al **168.**

55

Cerchi di spostarti un po', mentre scintille di fuoco cadono attraverso i rami. Con la lancia stretta in pugno osservi le rovine del villaggio che appaiono a tratti in un cupo lampeggiare, mentre un grido terribile squarcia l'oscurità.

Vai al **235.**

56

Ti svegli di soprassalto con una sensazione di disagio. La stanza è totalmente al buio e devi cercare a tentoni il tuo orologio, ma poi ti ricordi che non funziona. Intorno, la casa è immersa in un profondo silenzio, interrotto solo da un lieve rumore, come se qualcuno stesse grattando alla finestra. Balzi dal letto appena in tempo per scorgere una faccia deturpata che ti osserva dai vetri. Ti avvicini, li pulisci dalla condensa e guardi fuori. Una bianca e fitta nebbia copre il suolo, ma non c'è neppure l'ombra di un passante, solo gli arbusti del giardino che si ergono come nere sentinelle. Esci immediatamente? Vai al **78.** O controlli prima la casa, per sicurezza? Vai al **96.**

57

Uno dei cacciatori schiva abilmente la tua lancia e ti colpisce violentemente al petto. E mentre ti sibila: «Unisciti a noi!» ti senti venir meno. Ormai sei diventato anche tu un'anima perduta, costretta a vagare per le lande desolate del tempo. Qui termina la tua avventura.

58

Hai perso 2 punti di Volontà, ma non sei ancora sconfitto e sei in grado di affondare la lancia in quell'ombra bestiale. I suoi tentacoli lasciano la presa, contorcendosi al morso della lama, mentre tu continui a colpire e a colpire finché i tentacoli si agitano sempre più debolmente e l'ombra precipita in preda all'agonia, si affloscia e si dissolve. Quando finalmente ritorni verso la quercia, ti accorgi che il fuoco si è spento.

Vai al **150.**

59

Disteso sul bordo del precipizio, madido di sudore, solo adesso ti accorgi che il ritmo dei colpi si sta affievolendo e che non si tratta altro che del pulsare amplificato del tuo cuore.

Vai al **134.**

60

Non ti rimangono altri colpi da sparare? Allora vai al **250.** Se invece ne hai a sufficienza, spara uno o due colpi contro il mutante che tenta di rialzarsi. In questo caso metti alla prova la tua Abilità ad ogni colpo. Ad ogni tiro riuscito, sottrai i punti totalizzati (lanciando 2D) dalla Resistenza del mutante.

Se rimane ucciso, vai al **240.**

Se lo manchi o se sopravvive, vai al **250.**

61

Hai una sola possibilità di annientarlo: assestargli un buon colpo con il bastone, ma ti ci vuole Abilità. Se ce la fai, vai all'**8.** Se fallisci, il pazzo ti assale con il pugnale. Segna i dati sul Registro Personale: Forza 7, Resistenza 7, Abilità 7, Arma (pugnale) 4/-. Il folle ti attacca per primo, tu rispondi a tua volta e procedete così fino alla vittoria dell'uno o dell'altro. Se vinci tu, vai all'**8.** Se perdi la tua avventura finisce qui.

62

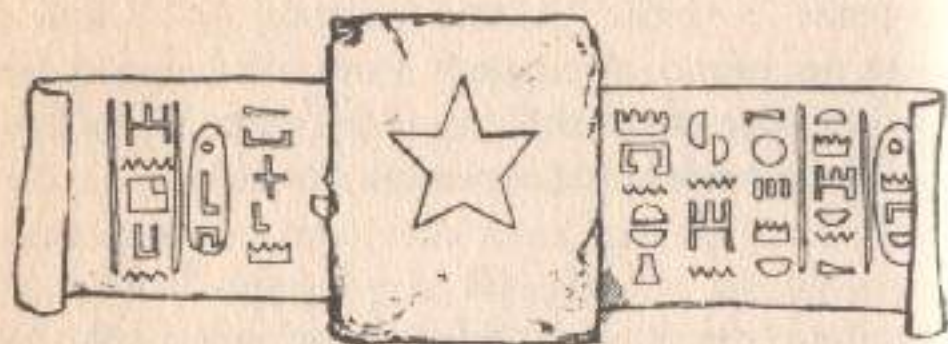
Sgusci fuori dal tuo nascondiglio, lasciandoti scivolare dalla parte anteriore della locomotiva fino a terra e corri verso gli abitanti del villaggio. Sono un gruppo sparuto che avanza con le braccia penzolanti e lo sguardo assente, fisso nel vuoto: sembrano in stato di ipnosi. Peggio, alcuni di essi mostrano tracce evidenti di un'orribile mutazione dovuta all'esposizione ai raggi della nave vivente. Come farai a salvare questi zombi? Stai pensando disperatamente ad uno stratagemma quando, con un brivido di orrore, ti accorgi che un alieno avanza volteggiando verso di te.

Vai al **51.**

63

Dopo aver eliminato il primo umanoide vai in cerca del secondo, ma questo dev'essere fuggito nel buio. Così ti ritrovi da solo con un cadavere.

Vai al **42**.

64

Cautamente estrai dalla sacca il pacchetto, e ti viene per un attimo l'idea che sarebbe meglio avere dei lombrichi contro questa creatura di fango. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **41**.
Se fallisci, vai al **4**.

65

Dalla cima della collina scorgi in lontananza una grande distesa d'acqua. È probabile che questa sia il grande serbatoio che alimenta il villaggio e dà energia alle macchine nelle cave.
Per raggiungere l'invaso è necessario camminare lungo il sentiero paludoso che corre tra delle rocce a strapiombo alla tua sinistra, e scure acque alla tua destra. Ad ogni passo il terreno sprofonda e l'impronta lasciata si riempie d'acqua. Avanzare è molto faticoso, perciò ti fermi un attimo a guardare oltre il serbatoio verso le colline più a sud.

Vai al **48**.

66

Quatto quatto cerchi di allontanarti, mentre una pioggia di fuoco ti scoppietta intorno. L'aria si riempie di risate sataniche, che però cessano al fragore di un tuono: allora le luci si spengono e rimani nel buio più totale. A causa del fuoco che ti ha colpito hai perso 2 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a 0, vai al **171**.
In caso contrario, vai al **235**.

67

L'acqua schiumosa ti travolge e poi ti sommerge. Quando riaffiori vieni sbattuto contro un mucchio di detriti e cerchi affannosamente di aggrapparti alle rocce scivolose e taglienti.
Sottrai alla tua Resistenza 4 punti, e se questa si riduce a 0 vai al **46.** Altrimenti vai al **27.**

68

Disteso davanti a te c'è un altro essere umano. Gli corri accanto, lo guardi e vedi che si tratta di un uomo di mezza età, morto. La faccia è orribilmente annerita, come se fosse morto per asfissia. Ma un po' alla volta la verità si fa strada e capisci che quello è il corpo mummificato di un uomo morto molti anni addietro. I capelli sono secchi e fragili, la pelle del cranio tesa e sottile come carta e le labbra semiaperte in un ghigno infernale.
Il corpo giace riverso su un fianco e con il braccio disteso, puntato in avanti verso sud-ovest. La foggia degli abiti sembra della fine del secolo XIX. Dopo una breve, ma necessaria perquisizione, trovi un orologio da taschino d'argento con inciso sul coperchio: Geo Hindlett 1875. Se vuoi conservare l'orologio, come macabro ricordo, annotalo nel Registro Personale.
Arrivi alla conclusione che il signor Hindlett doveva essere stato ferito gravemente durante un'esplorazione delle cave ed era morto, completamente solo, forse mentre tentava di trovare una via d'uscita da quel labirinto.

Vai al **43.**

69

Sei deciso a portare fino in fondo questa lotta; afferri il tuo bastone con ambedue le mani e ti slanci contro il mutante cercando di colpirlo con la punta di ferro. In questo modo ad ogni colpo infliggi al tuo nemico un danno di 5 punti. Metti alla prova la tua Abilità.

Se uccidi il mutante, vai al **357.**
Se lo colpisci, ma sopravvive, vai al **368.**
Se perdi vai al **377.**

70

Un brulichio terrificante di miriadi di pungiglioni e di mascelle di insetti ti torturano il volto. Incapace di resistere a questo tormento ti precipiti urlando fuori della miniera, dove gli alieni ti atterrano e ti uccidono. Qui termina la tua avventura.

71

Ti trovi avvolto dalla misteriosa luce della caverna e da un vento caldo ed umido, stranamente innaturale, che lambisce appiccicoso il tuo volto e ti frena i movimenti. Batuffoli di polvere vischiosa ti si attaccano agli abiti per iniziare poi una sinuosa danza che li porta verso il tuo volto, dove cercano la bocca e tentano di penetrare nelle narici. Ti difendi strappandoli con le mani, ma il vento li risospinge inesorabile verso di te.

Intanto lungo le rotaie ondeggia qualcosa di informe che avanza verso il centro della caverna. Vorresti fuggire, ma alla tua sinistra il soffitto è crollato, mentre alla tua destra ci sono dei massi che attraversano il mare di funghi. Aspetti questo nuovo orrore? Vai al **98.** O cerchi di attraversare la caverna passando sopra i massi? Vai al **161.**

72

Alla tua destra, a pochi passi dalla strada, corrono le rotaie lucenti che attraversano la cava. Segui le rotaie fino all'ingresso della miniera e qui ti si presenta una strana visione. Tremolante, opaca, la foschia misteriosa copre il soffitto della miniera e sembra quasi illuminarla.

Tenendoti a sinistra, accanto alle pareti di ardesia, entri nella miniera attraverso una sorta di corridoio. Da lontano proviene il rumore di una macchina a vapore.

Vai al **91.**

73

Ti butti su di lui e gli assesti un potente calcio nello stomaco, che lo fa ricadere all'indietro contro la fian-

cata del carrello. Il mutante perde 3 punti di Resistenza. Se con ciò dovesse morire, vai al **325.** Se sopravvive, colpiscilo di nuovo e vai al **38.** Oppure saltagli addosso e vai al **253.**

74

Schizzi fuori dal tuo nascondiglio e ti precipiti verso il vagoncino. L'altro umanoide emette un grido disumano, poi fugge verso l'interno della miniera portando con sé la lanterna. Cerchi di inseguirlo poi ti fermi in ascolto: l'eco dei suoi passi svanisce lontano verso ovest, e tu sei solo con un cadavere.

Vai al **42.**

75

Un vento strano soffia attraverso le finestre vuote delle case, e lontano giunge l'eco dei cavalli che ansimano e si avvicinano sempre più. Ecco, la caccia selvaggia raggiunge il villaggio in un turbinio di cavalli e cavalieri.

I cacciatori hanno un colorito verdastro e portano con sé un fetore di morte e di decomposizione. I cani, pallidi cadaveri, guaiscono ed abbaiano aizzando i corsieri che con gli occhi fissi e pieni di follia si buttano alla carica contro di te. I cacciatori ti fissano freddi e minacciosi e tu ti senti stringere lo stomaco dalla paura.

Vuoi tentare di ripararti in una delle case in rovina? Vai al **100.**

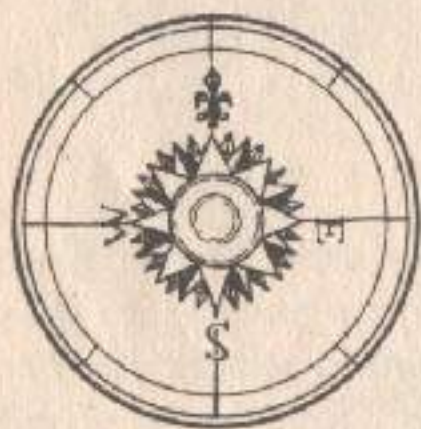
Se invece scegli di resistere, ma hai perso la lancia, vai al **44.**

Se al contrario possiedi ancora la lancia di Myriddin, vai al **14.**

76

Cautamente ti avventuri attraverso questa apertura, procedendo lungo una galleria che ti ricorda poco piacevolmente la gola di un gigante. Il terreno sotto di te è molle e viscido, e un terribile fetore ristagna in quella specie di enorme gabbia toracica. Per alcuni minuti avanzi barcollando attraverso questo orrendo passaggio, che di quando in quando sobbalza, finché arrivi ad uno spiazzo ampio e circolare.

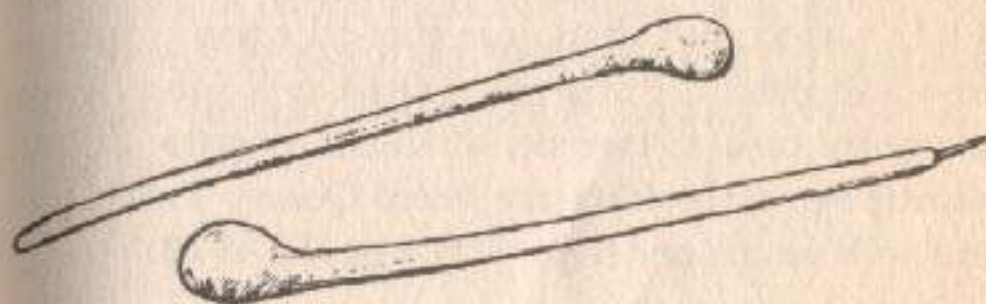
Vai al **45.**

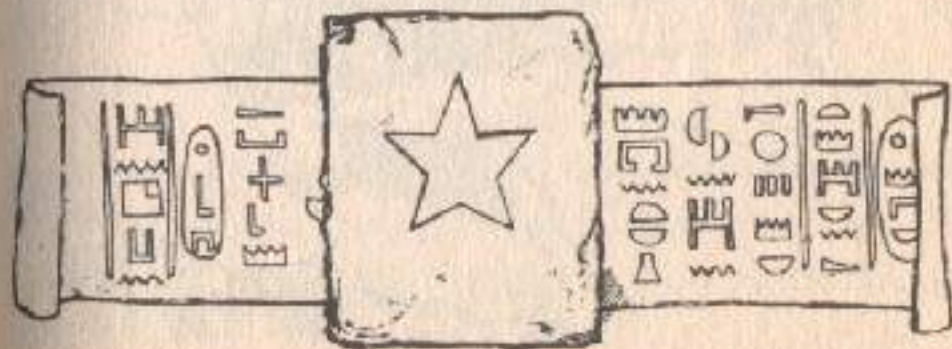
77

Il martellare dei colpi si arresta, ma ti accorgi che ormai stai già precipitando nel baratro. In un ultimo disperato tentativo di arrestare la caduta ti afferri a delle radici che spuntano lungo le pareti di roccia. Prova la tua Forza.

Se vinci vai al **94.**
Se perdi, vai al **113.**

78

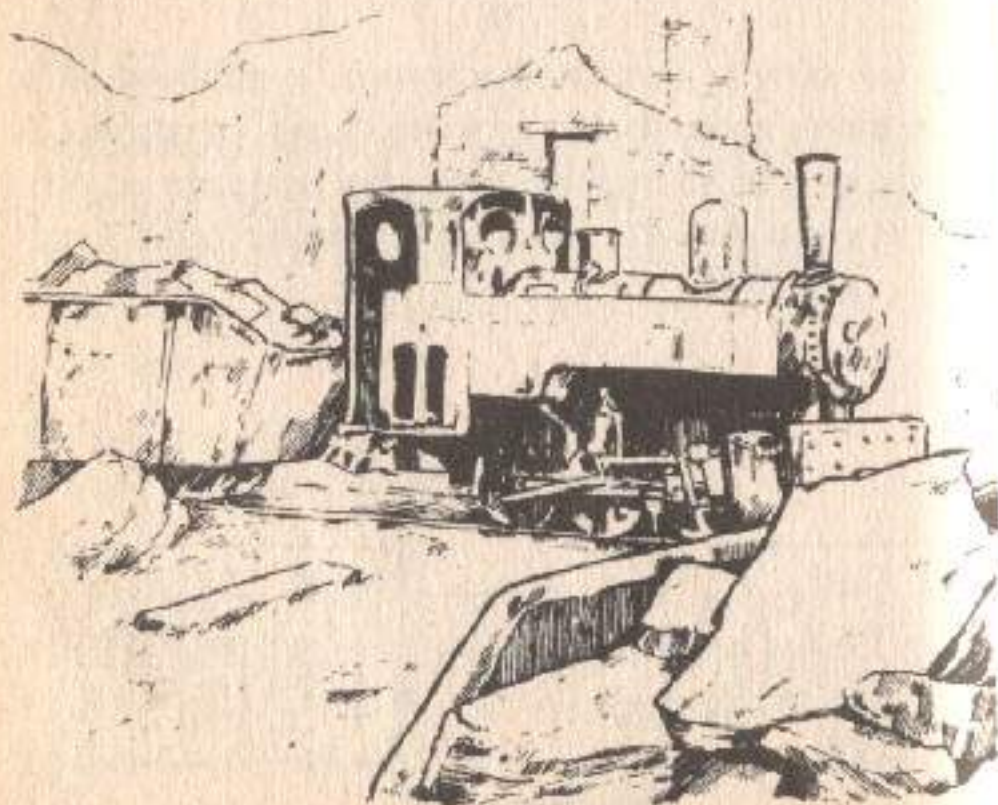
Ti infili una vestaglia, afferri la pistola e un po' incerto, attraverso la stanza, vai nel soggiorno. Apri la porta, che dà sull'ingresso ma indietreggi inorridito: dalla finestra dell'ingresso entra volteggiando un'ombra abominevole. Paralizzato dalla paura, ti accorgi che un'altra ombra, più simile ad una forma umana, si unisce alla prima. Intanto qualcuno sta cercando di forzare la maniglia della porta d'entrata. Poi cala un silenzio snervante, interrotto solo dallo sbattere dell'uscio che dal soggiorno porta nella sala da pranzo. Vuoi attendere immobile? Vai al **144.** O vuoi controllare la porta della sala da pranzo? Vai al **265.**

79

Con un salto ti butti sulla creatura, e rimbalzi sulla sua schiena gommosa; poi svelto, fuggi attraverso la galleria e torni all'incrocio. Ora puoi scegliere se proseguire verso sud-est; vai al **200.** Oppure verso nord-ovest; vai al **140.**

80

Stordito, il mutante si accascia contro la fiancata del carrello. Vuoi colpirlo di nuovo? Vai al **202.** O vuoi provare un altro sistema per eliminarlo? Vai al **69.**

81

Il tempo stringe. Bisogna salvare gli abitanti del villaggio prima che la nave vivente esploda o che le squadre di Petrie-Smith distruggano la miniera con gli esplosivi. Ti si prospettano due possibilità: raggiungere gli abitanti del villaggio e correre via con loro (vai al **62**), o staccare l'ultimo carrello del treno e farci salire i valligiani. C'è una possibilità che il piano riesca; in questo caso il carrello scivolerà, portato dal suo stesso peso, giù dolcemente verso Quarry Valley, proprio sulla strada per Bryn Coedwig. Vai al **30.**

82

La lama del pugnale ti guizza accanto. Hai un'ultima possibilità di sfuggire. Ricorri alla tua Abilità.

Se riesci, vai all'**8.**
Se no vai al **29.**

83

Mentre procedi, il terreno frana sotto i tuoi piedi, e all'improvviso vieni travolto da un'ondata d'acqua. Nel distruggere la miniera Petrie-Smith deve aver fatto saltare la parete posteriore della cava, quella che la divideva dalle acque della cisterna. L'acqua, immessa a velocità pazzesca nella gola, ti trascina con sé in un folle turbinio.

Vai al **67.**

84

Al tuo risveglio ti ritrovi in una stanza sconosciuta, in un letto pulito. Ti alzi, vai alla finestra e leggi un'insegna nella strada sottostante:

Badenfeld House
Clinica per dementi.

Qui ha termine la tua avventura.

85

I due si scambiano qualche parola insensata mentre caricano il tuo cadavere sul vagoncino: la miniera conserverà i suoi oscuri segreti. Qui termina la tua avventura.

86

Rendendoti conto che potrebbe essere una trappola, torni con cautela verso la quercia. Ti volti un attimo, e ti accorgi con terrore che il buio nell'edificio si sta infittendo ed ora esce strisciando verso di te per avviluppparti nelle sue spire. Devi riprenderti facendo ricorso alla tua Intelligenza.

Se riesci, vai al **353.**
Se fallisci, vai al **110.**

87

È un prisma di cristallo, dal cui interno si sprigiona una luce brillante che presto scompare al tuo sguardo. Intanto da lontano sta arrivando Petrie-Smith con la squadra di valligiani. Il tuo primo impulso è quello di nascondere in tasca il prisma; poi con un cenno di saluto ti avvicini, e assieme a Petrie-Smith riprendi la strada per Bryn Coedwig. Lungo il cammino vi scambiate il racconto delle vostre avventure. Segna il Prisma sul Registro Personale.

Vai al **168.**

88

Il tuo destino si compie: perdi la presa e con un grido precipiti nell'abisso. L'avventura è fallita.

89

Questa cosa informe è una specie di grosso uovo, alto più di due metri, largo e tarchiato, senza bocca né occhi. Mentre si muove emette un fischio acuto che supera il rumore delle gocce. Una serie di strani tentacoli gli spunta dal retro e, da due protuberanze sul davanti, schizza un liquido vischioso e acido col quale cerca di colpirti.
La creatura si sta ora ricoprendo del suo stesso muco, poi vedi spuntare una proboscide e capisci che si sta preparando per intrappolarti e digerirti.
Come finirà?

Se vuoi attaccare con il sale, vai al **64.**
Se vuoi sparare, vai al **22.**

90

L'alieno ha una Resistenza di 12 punti.

Se sei riuscito ad ucciderlo vai al **256.**
Se rimane vivo, vai al **119.**

91

All'improvviso appare una locomotiva che trascina una serie di carrelli carichi di ardesia. È la prima volta, dopo tre giorni, che vedi una macchina in funzione. Ma la tua sorpresa non finisce qui. Mentre te ne

stai acquattato, osservi a pochi metri di distanza un gruppo di contadini e di mutanti che stanno lavorando febbrilmente intorno ad una fenditura della parete. Il volto dei contadini è grigio, cosparso di chiazze verdastre. Essi si muovono come automi sotto il controllo di tre orribili creature tentacolate.
Ad un muto segnale degli alieni, i contadini ed i mutanti si ritirano, cercando riparo dietro le lastre di ardesia sparse nella miniera. Dopo una serie di esplosioni, ambedue i bordi rocciosi della fenditura crollano.

Vai al **120.**

92

Il vagoncino corre a velocità pazzesca, mentre i colpi di dinamite si susseguono incessantemente. Ti tieni ben stretto sul bordo del vagone, da dove scorgi gli alieni ed i loro mutanti che, in mezzo alla polvere provocata dalle esplosioni, si precipitano verso le rotaie per tagliarti la strada. Cosa farai di fronte a questa nuova minaccia? Userai la bacchetta del guerriero? Vai al **114**. Oppure speri che la velocità del vagone sia sufficiente per travolgere la barriera di quelle creature? Vai al **193.**

93

Passi oltre a ciò che è rimasto dell'alieno e prosegui in giù lungo la galleria. Dopo pochi metri arrivi all'ingresso di una caverna, la cui forma ricorda una gigantesca bocca. Ha tutta l'aria di essere una trappola abominevole; avrai il coraggio di entrare? Vai al **76**. Oppure tornerai indietro? Vai al **184.**

94

Oscilli, appeso alla radice, riuscendo ad infilare il piede in una fenditura della parete. Ti arrampichi fino in cima e ti abbandoni sul ciglio della strada. Dopo questa prova sei veramente sfinito e perdi 1 punto di Resistenza.

Vai al **134.**

95

L'umanoide barcolla all'indietro, scivola contro il carrello e la lanterna gli cade di mano lasciando la caverna nel buio. Appena smetti di sparare senti lo scalpiccio di passi frettolosi che si dirigono verso ovest. Subito dopo torna il silenzio. Allora tiri fuori dalla tasca la torcia elettrica, esci dal nascondiglio e vedi il carrello abbandonato davanti a te. Non c'è traccia né della tua vittima, né del suo compare. Nessuna macchia di sangue sul pavimento, solo un po' di polvere dallo strano odore. Riprendi coraggio e ti avvii lungo la galleria verso est.

Vai al **138.**

96

Ti infili la vestaglia, impugni la pistola e ti affacci sul soggiorno, debolmente illuminato dalle ultime braci del camino. La casa è immersa nel silenzio. Vuoi perlustrare l'atrio? Vai al **116.** O vuoi ispezionare la sala da pranzo? Vai al **164.**

97

Hai perso 2 punti di Volontà. Ora devi provare la tua Abilità, o rischi di finire tra i tentacoli della creatura.

Se riesci, vai al **112.**
Altrimenti, vai al **321.**

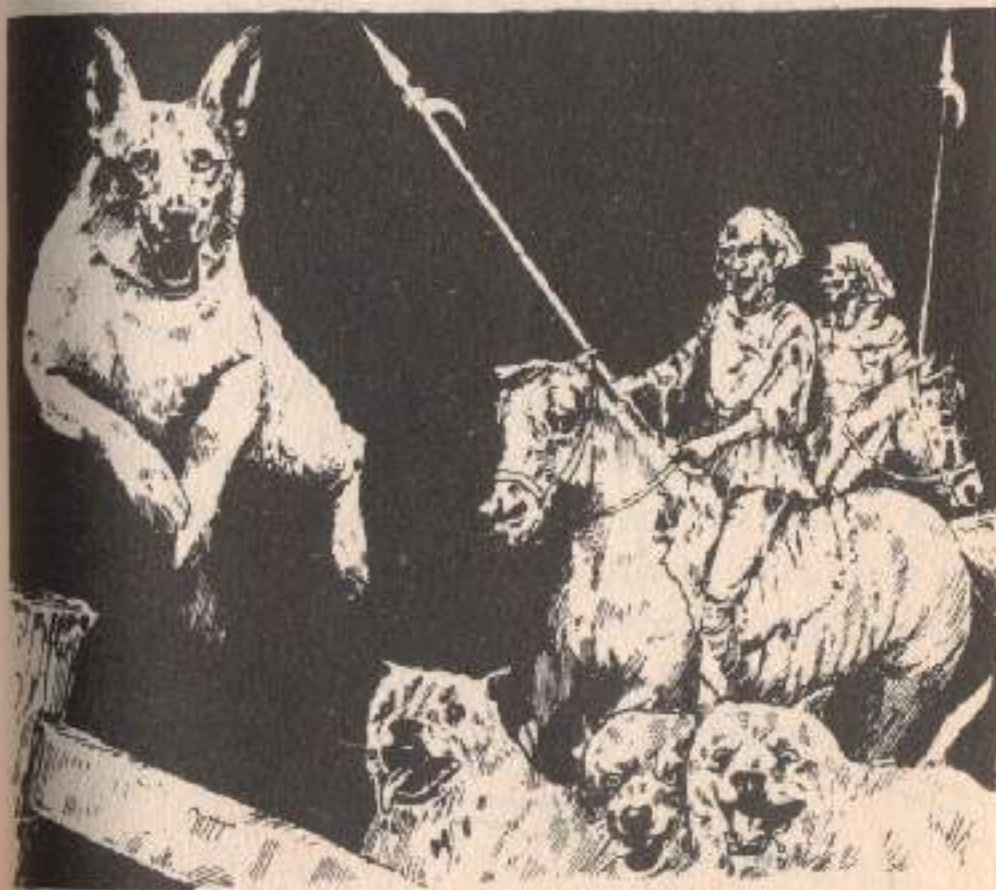
98

Ecco, ora ti sta di fronte: un essere amorfo, composto da quei filamenti che poco fa avevano tentato di soffocarti. Avanza come sospinto da improvvisi soffi interni, estroflettendo parte di se stesso in un punto verso il quale richiama, con delle contrazioni, il resto della sua massa. Di quando in quando il vento diabolico che impedisce i tuoi movimenti sospinge alcuni lembi del suo corpo verso di te. Vuoi sparare? Vai al **108.** Oppure ti vuoi difendere con la dinamite? Vai al **118.**

99

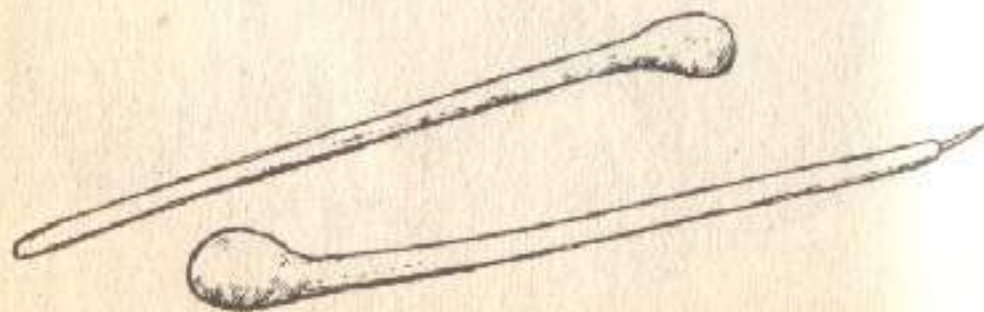
Spicchi un balzo oltre la creatura ma cadi nel toccare il suolo. Prima che tu abbia il tempo di rialzarti ti senti inchiodare a terra, e dal di sopra della spalla scorgi la creatura che ti investe con un getto di muco vischioso. La tua avventura termina qui.

100

In preda al panico corri verso una casa in rovina. Troppo tardi! Un veltro cadaverico ti balza alle spalle e ti getta a terra. Cerchi di liberarti, ma la picca di un

cavaliere ti raggiunge e ti trafigge in pieno petto. E mentre ti senti morire: «Unisciti a noi» egli sibila «noi siamo cacciatori di anime!»
La tua anima ora è destinata a trascinarsi all'infinito attraverso le lande desolate del tempo. Sei venuto meno a Myriddin, ma quel che è peggio hai mancato verso l'umanità intera. Qui termina la tua avventura.

101

Una visione impressionante appare ai tuoi occhi. Dalle profondità dove una volta c'era la tomba della nave vivente sta uscendo una colonna di fuoco e di fumo: Petrie-Smith ha distrutto la miniera. Il fumo ti impedisce di vedere all'interno e perciò riesci solo ad immaginare la carneficina avvenuta, mentre la terra ricomincia a tremare con un rombo assordante.
Un nuovo terremoto? O un'altra esplosione o addirittura la nave aliena che si sta sollevando? No, la verità ti si affaccia alla mente facendoti rabbrividire: nell'esplosione la parete della miniera è crollata e con essa anche il serbatoio dell'acqua. Un'ondata improvvisa ti spazza via, mentre tenti di fuggire. Annaspi, respiri a fatica trascinato dal vortice d'acqua che finisce per sbatterti contro una roccia. Perdi conoscenza.

Vai al **136**.

102

Dopo una colazione leggera, ti prepari a partire per Quarry Valley. Quando ti alzi da tavola, Petrie-Smith ti raggiunge e ti consegna due bombe al cherosene. Segnale sul Registro Personale. «Sono armi pericolose» dice, «ma potranno esserti utili».
Lo ringrazi e te ne vai verso i gradoni di pietra che portano a Quarry Valley. Giunto in cima, cominci a seguire le tracce di cenere. Non avrebbe senso andare verso le capanne dei minatori, perciò ancora una volta prendi la via della miniera.

Vai al **373**.

103

Dopo aver aiutato i contadini feriti a scendere dal vagone a Bryn Coedwig, risali faticosamente verso Quarry Valley per osservare meglio la scena della devastazione. Mentre cammini tra pozzanghere di acqua stagnante e rocce spaccate, vedi qualcosa che brilla ai piedi di un cumulo di macerie. Forse un cristallo di quarzo?

Vai all'**87**.

104

La nebbia è una massa vivente ostile a chiunque si avvicini. È una manifestazione della Grande Oscurità, una potenza che sta in agguato nel Vuoto Esterno che circonda il mondo e che vuole distruggerlo. La Grande Oscurità ha creato la nebbia per aiutare i suoi servi a fuggire dalla tomba che li ha tenuti intrappolati per migliaia di anni. Devi stare molto attento a questi servi, ma soprattutto devi guardarti dal guerriero che ancora cavalca nei pressi di Ratgoed!

Vai al **147**.

105

Il piccone ti colpisce alla spalla e ti senti svenire. Perdi 6 punti di Resistenza.

Se questa si riduce a 0, vai al **378**.

Altrimenti, se vuoi usare il tuo bastone, vai al **202**.

O se vuoi difenderti con i pugni, vai al **38**.

106

Lentamente punti la pistola contro l'umanoide più vicino che si staglia alla luce della lanterna. Premi il grilletto e vedi il lampo uscire dalla canna.

L'umanoide ha una Resistenza di 10 punti. Tu puoi sparare quanto vuoi, cancellando i proiettili dal Registro Personale.

Se l'umanoide sopravvive, vai al **95**.

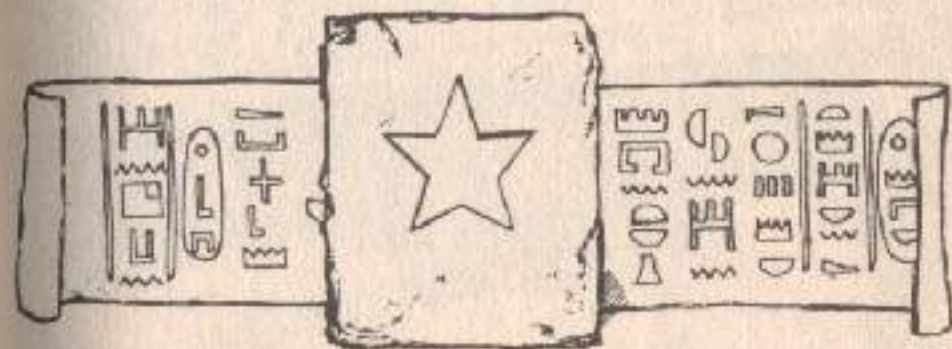
Se muore, vai al **74**.

107

Il folle ti tiene steso a terra e, nella mano alzata sopra di te, impugna un pericoloso pugnale. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **18**.

Se perdi, vai all'**82**.

108

È perfettamente inutile che spari. Le pallottole non hanno alcun effetto su questa creatura.

Vai al **137**.

109

Sbirciando dal tuo nascondiglio intravedi a pochi metri dal treno alcuni contadini, e più in là, riemersa dalla sua tomba millenaria la sagoma della nave vivente che troneggia in mezzo alla cava come un enorme proiettile nero. Tre alieni sorvegliano il lavoro incessante di alcuni umanoidi che si danno un gran da fare a bordo ed intorno alla nave.

Mentre li stai osservando, i mutanti sembrano vacillare e la nave comincia a sollevarsi tra rombi soprannaturali e scoppi di luce arancio e violetto che esplodono violentemente contro le pareti della cava, divenute nere e liquide per il calore. La nave vivente, dopo secoli di torpore, si è risvegliata.

Vai all'**81.**

110

L'oscurità strisciante ti avvolge nelle sue spire, salendo dai piedi su fino alle gambe. Impaurito e ormai scoraggiato ti avvii verso il mulino. Appena arrivi vicino alla porta buia, ti senti afferrare da dei tentacoli che ti trascinano davanti alla scatola lucente.

Vai al **160.**

111

La creatura è morta. Dalle sue ferite cola un liquido bianco e purulento. Vincendo la repulsione, scavalchi quel corpo in decomposizione e ti affretti a tornare verso il punto dove le gallerie si incrociano. Prenderai quella di sud-est? Vai al **200.** O prenderai quella di nord-ovest? Vai al **140.**

112

Riesci a respingere i tentacoli della creatura che frustano l'aria. Ciò nonostante la tua Volontà si è ridotta di 1 punto. Ora devi decidere come combattere questo mostro senza che tutta Quarry Valley si accorga della tua presenza. Userai le bombe al cherosene? Vai al **143.** O preferisci provare qualche cosa d'altro? Vai al **196.**

113

La radice a cui è appesa la tua vita stride e crepita paurosamente, fino a spezzarsi. Mentre precipiti urlando stringi convulsamente l'inutile appiglio. Qui termina la tua avventura.

114

Dopo aver estratto dalla tasca la bacchetta fissi attentamente l'iscrizione runica, che riluce di una fosforescente luce blu. Una gioia selvaggia ti pervade e con un grido di trionfo la scagli contro gli alieni. Prodigiosamente essa in volo si tramuta in un'asta vibrante che traccia una scia incandescente dietro di sé.

E mentre un tuono assordante accompagnato da un vento gelido attraversa la miniera, e tutto sprofonda nell'oscurità, da lontano si sente l'abbaiare dei cani e il calpestio dei battitori che si avvicinano. Ti volti trionfante verso gli abitanti del villaggio, ma ti accorgi dalle loro facce inespressive che essi non sono in grado di udire in alcun modo le urla della caccia che avanza. Stai forse sognando?

Vai al **297.**

115

Sbuffando ed ansimando, gli umanoidi spingono il loro vagoncino attraverso la grotta e scompaiono lungo la galleria ovest. Resti nascosto dietro il pilastro finché non senti che si sono allontanati, poi ti infili nella galleria che porta ad est.

Vai al **138.**

116

Ti affacci sull'atrio, e a parte il cigolio della porta tutto appare tranquillo e silenzioso. Stai per andartene, quando resti impietrito da un furtivo scalpiccio di passi frettolosi che proviene da fuori. Qualcuno è là, proprio davanti all'ingresso e sta facendo girare la maniglia. Poi si arresta, mentre tutto ritorna in un nuovo esasperante silenzio, interrotto solo dallo sbattere della porta che dal soggiorno dà sulla stanza da pranzo. Vuoi controllare l'ingresso? Vai al **144.** O preferisci controllare la porta della stanza da pranzo? Vai al **265.**

117

Il primo cacciatore giace a terra, morto. Allora con la lancia ti butti sul secondo cacciatore e lo ferisci profondamente ad un fianco. Un grido soffocato gorgoglia dalle sue labbra secche mentre si abbatte al suolo, trafitto. Il suo corpo si avvizzisce e si dissolve, lasciando sul terreno solo un mantello stracciato.

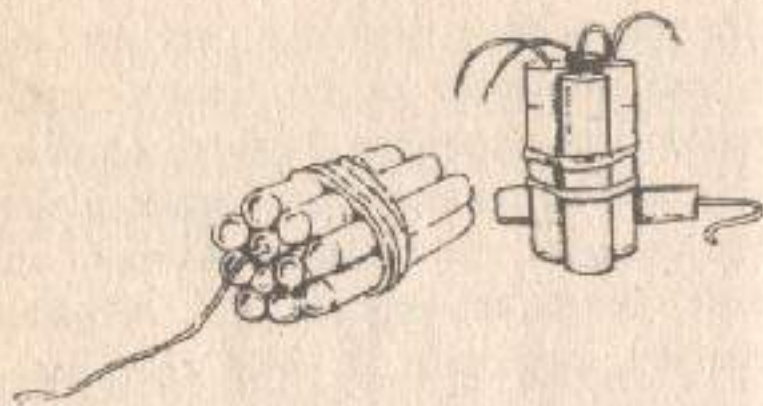
Intorno i segugi uggiolano di paura ed i cavalli scalpitano. Il capo ti fissa con occhi freddi e densi di odio. «Vendicherò questa morte!» dice con un grido represso e, afferrata la picca, la vibra contro di te. È impossibile evitarla.

Vai al **139.**

118

Accendi un fiammifero e proteggendolo con la mano lo avvicini alla miccia di un candelotto. La miccia si accende, e lanci l'esplosivo contro la creatura. La deflagrazione ti scaraventa all'indietro, ma quando riesci a rimetterti in piedi vedi davanti a te la creatura che a poco a poco si sta ricomponendo.

Vai al **137**.

119

L'alieno galleggia sospeso nell'aria, mentre il suo corpo si trasforma in una macchia incandescente. Stai per essere attaccato da una scarica di energia. Metti alla prova l'Intelligenza dell'alieno.

Se vince vai al **201.** Se non riesce a colpirti devi decidere come affrontarlo.

Se hai ancora proiettili per la pistola e intendi usarla, vai al **146.**

Se preferisci la dinamite, vai al **267.**

Se decidi di usare la bacchetta del guerriero, vai al **323.**

Se invece non possiedi nessuna di queste armi, sei costretto a fuggire dalla miniera. Vai al **179.**

120

La frana ha liberato un oggetto scuro e polveroso che comincia a contorcersi e ad emettere soffi, come un drago delle fiabe, e dalle sue spire fuoriesce un'intensa luce blu. La luce riempie la cava e si frange in sprazzi di mille colori; rosso, arancio, blu e violetto. Alla fine, con un rumore simile al vetro che cade, la luce svanisce lasciandoti spossato e stordito.

Gli alieni sferzano con i loro tentacoli gli schiavi umani, incitandoli perché ricomincino a scavare intorno alla misteriosa presenza per estrarla dalla sua tomba. Dal corpo di un alieno si forma una palla incandescente che dolcemente rotola verso di te.

Vai al **141.**

121

Tieni ben stretta la lancia, ma il gelo ti intorpidisce le mani fino a lasciarle prive di vita. Perdi 2 punti di Resistenza. Poi, così come è apparso, il fuoco scompare lasciando che la sensibilità rifluisca nelle tue mani. Mentre te le stai ancora stropicciando, dall'oscurità si alza un forte vento.

Vai al **75.**

122

Hai calcolato male. Cadi malamente dall'altra parte e rotoli verso l'orlo dell'abisso. Cerchi di afferrarti a qualche appiglio, mentre continui a scivolare rovinosamente scalciando nel vuoto. Prova la tua Forza.

Se vinci vai al **361.**
Se perdi, vai all'**88.**

123

Il mutante si butta di fianco cosicché lo manchi e vai a colpire con grande violenza la fiancata del carrello. Perdi 2 punti di Resistenza.

Se così la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **378.**
Altrimenti, vai al **162.**

124

Sembra quasi che Myriddin legga i molti interrogativi che affollano la tua mente.
Alza un braccio e dice: «La caccia è vicina. C'è tempo per una sola domanda!»
Gli chiedi cos'è la nebbia che circonda Bryn Coedwig? Vai al **104.** Oppure quale male tormenta la vallata? Vai al **47.** O chi fosse il mutante incontrato lungo la strada? Vai al **26.**

125

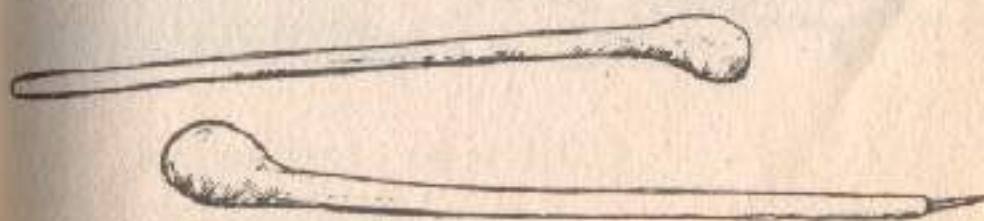
Al ritorno di Petrie-Smith dal suo giro d'ispezione nella casa, gli esponi i tuoi dubbi e gli chiedi cosa pensa di tutto ciò.
«La creatura trovata nell'atrio aveva la stessa andatura del vecchio Ivor Jones. Ne deduco che se lui, per qualche motivo, è diventato così mentre lavorava nella miniera, allo stesso modo anche molti altri lo possono essere diventati». Petrie-Smith soffia per un attimo nella pipa, poi prosegue: «Ma ciò che mi tormenta è perché mai i mutanti abbiano attaccato la casa. Infatti se volevano ucciderci avrebbero fatto meglio ad aspettare di trovarci fuori da soli. Più penso a questa faccenda e più mi appare strana. Un fatto però è certo: il lavoro di questa notte è stato fatto in maniera affrettata». Si accende la pipa. «Azzarderei l'ipotesi che siano venuti per rapirci, ma non saprei dirne il motivo. Forse con una visitina a Quarry Valley potremo ottenere qualche risposta ai nostri interrogativi».
Detto questo tace, e si dispone ad attendere l'alba con te.

Vai al **102.**

126

Il carrello ha assunto un'andatura pazzesca che finisce per sbalzarti violentemente a terra. E mentre le schegge acuminate di ardesia sparse sul terreno ti trafiggono il corpo e il petto, il muro d'acqua alle tue spalle ti raggiunge e ti travolge soffocandoti definitivamente. La tua avventura finisce qui.

127

La creatura barcolla come ubriaca finché cade al suolo. I tentacoli si afflosciano dopo un ultimo ondeggiamento, e dalle sue ferite cola un liquido fetido. Puoi ritornare verso la grotta: vai al **184.** Oppure puoi proseguire lungo la galleria: vai al **93.**

128

Gli abitanti del villaggio stanno respingendo l'ultimo mutante. Tre di essi sono feriti e quattro sono morti, tuttavia il tuo piano ha funzionato!
Ti accingi ad aiutare i feriti quando un'esplosione terrificante squarcia l'aria. Nubi di fumo e di vapore bollente, insieme a spruzzi violenti d'acqua, si sprigionano dalla miniera, travolgendo ogni cosa. Petrie-Smith ha fatto saltare con la dinamite il serbatoio e l'acqua si è riversata nella miniera! Un rombo sordo si insinua tra gli altri rumori fino a divenire un boato, e attraverso il fumo ed il vapore si intravede un oggetto largo e scuro che si alza sopra la collina. È la nave vivente che fugge verso il cielo! Ma la sua struttura non regge, si spacca e la nave precipita contro il fianco di una montagna incendiandosi. Sei stato testimone della distruzione della nave vivente!

Vai al **103.**

129

Devi assolutamente trovare un sistema per sopraffare ambedue gli umanoidi. Usi la pistola, rischiando di svegliare qualche altro orrore nella miniera? Vai al **106.** O usi il tuo bastone, sperando di riuscire a sorprenderli? Vai al **24.**

130

Il folle ti piomba addosso cercando di atterrarti. Misura la sua Forza (9) contro la tua sulla Tavola di Combattimento.

Se sei sopraffatto, vai al **107.**
Se resisti, vai al **61.**

131

È incredibile, ma i guardiani della miniera non badano al treno; sono intenti a trafficare con gli scambi che devono dirigere la locomotiva verso la galleria. Ne approfitti per cercare febbrilmente la leva del freno e riesci a fermarti proprio sull'orlo del precipizio che avevi già notato ieri.

Vai al **109.**

132

Atterri sano e salvo oltre il bordo dell'abisso, dopo un salto eccezionale. Ti riprendi e ti incammini verso nord-ovest fino ad arrivare ad un altro incrocio.

Vai al **68.**

133

Con un grido di trionfo trascini gli abitanti del villaggio lungo la galleria. Mentre state correndo, un rombo assordante sommerge gli scoppi delle esplosioni di dinamite. Continuerai a correre con i valligiani? Vai all'**83.** O ti fermerai per vedere cosa è successo? Vai al **101.**

134

Ti sforzi di proseguire, anche se a fatica, e finalmente riemergi dalla nebbia. Poco più in là si stende ai tuoi piedi una vallata tranquilla, illuminata dal riflesso della luna che brilla alta nel cielo. La nebbia che ti sei lasciato alle spalle giace immobile, indisturbata dal vento. Ti sorprendi che la luna sia già così alta: in fondo quando hai cominciato a camminare era appena l'ora del tramonto. Tiri fuori l'orologio e vedi che è fermo sulle sei e dieci; provi a ricaricarlo ma non c'è niente da fare, non funziona. Perplesso, riprendi il cammino tra le ombre più fitte e le chiazze di luce che si aprono tra gli alberi, accompagnato solo dal fruscio delle foglie. Cominci ad avere paura. Sono forse i passi di qualcuno che ti segue tra i cespugli, quel rumore che senti alla tua sinistra? O è soltanto il vento tra le foglie?

Se decidi di andare a vedere nel cespuglio, vai al **158.**

Se invece ti metti a correre più in fretta, vai al **176.**

135

Petrie-Smith fa un giro di perlustrazione nel resto della casa, mentre tu resti a meditare sugli ultimi avvenimenti. È evidente che le deformità dell'umanoide erano del tutto simili a quelle delle creature della miniera, ma quale forza poteva mai trasformare un essere umano in un mostro infido? Se poco fa hai usato la pistola, approfitta di questo momento per ricaricarla. Segna 6 pallottole sul Registro Personale.

Vai al **125.**

136

Quando ti risvegli, a casa di Petrie-Smith, il dottore se n'è appena andato. Hai riacquistato la Resistenza e la Volontà perdute. Petrie-Smith ti racconta che sei rimasto privo di conoscenza per tre giorni, dopo il vostro attacco alla miniera, ma l'azione ha avuto successo e non ci sono state, da allora, altre manifestazioni da parte degli alieni e delle loro creature. La vita al villaggio sembra ritornare gradatamente alla normalità.

Il mattino seguente prendi congedo da Petrie-Smith e da Lucy. Mentre stringi la mano a Petrie-Smith, egli ti passa di nascosto uno strano oggetto: un prisma di cristallo.
«Penso che ti farà piacere conservare un piccolo ricordo. L'abbiamo trovato accanto a te, fuori della miniera».
Petrie-Smith ti sorride e tu lo ringrazi. Segna l'oggetto sul Registro Personale. Monti sul calesse postale diretto a Corris, dove prendi un treno per Londra.

Vai al **238.**

137

Dalla massa informe fuoriescono brandelli appiccicosi di filamenti e tessuto vivo che ti avvolgono, sospinti dal vento. Ti senti soffocare e cerchi invano di strapparteli di dosso: ormai sai di essere destinato a soccombere a questa forza misteriosa. La tua avventura è terminata.

138

La galleria scende ripida tra una serie di pozzi d'acqua fresca, e ti conduce all'ingresso di una caverna vasta e luminosa.

Vai al **163.**

139

All'improvviso la lancia, come per incanto, cade a terra. Tra te e il cacciatore compare la figura di Myriddin, avvolta nel suo mantello, e stende il braccio verso il guerriero.
«Sei stato sconfitto e devi arrenderti alle decisioni del fato. Obbedisci al mio comando!»
Poi Myriddin si volge verso di te. «Queste valli giacciono sotto la minaccia della Grande Oscurità. Sei stato messo alla prova per vedere se sei in grado di af-

frontare da solo questo terrore. Ora con la tua vittoria hai dimostrato la tua forza, ed io ti voglio offrire due possibilità. Puoi rimanere nelle valli, ed assumerti la responsabilità della lotta contro la Grande Oscurità; oppure puoi scegliere di andartene. In tal caso ti accompagnerò personalmente al di là della nebbia».
Cosa scegli?

Se decidi di restare, vai al **194**.
Se preferisci andartene, vai al **167**.

140

Avanzi tra le stalattiti che pendono dal soffitto della galleria, e ti sembra che l'aria si stia facendo un po' più calda. Più in là scorgi degli sprazzi di luce. Forse sei vicino alla superficie e stai per uscire da quelle oscure caverne.

Vai al **190**.

141

La palla incandescente rimbalza sui carrelli e sul pavimento, facendo schizzare all'intorno schegge di roccia. Tira un dado:

Se il numero che esce va da 1 a 4, perdi 1 punto di Resistenza.
Se esce il 5 o il 6, perdi 2 punti di Resistenza.
Se con ciò la tua Resistenza si riduce a 0, la tua avventura finisce qui.
Altrimenti vai al **153**.

142

Atterri con un balzo perfetto e cerchi di arrampicarti velocemente lungo la parete rocciosa. Ma non ce la fai: le acque scure ti raggiungono strappandoti dalle rocce e trascinandoti con sé.

Vai al **67**.

143

Ti arrampichi sulla scarpata proprio sopra la creatura che avanza strisciando. Velocemente accendi lo stoppino di una bomba al cherosene e la lanci, cercando di colpirla.
Prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **155**.
Se fallisci, vai al **217**.

144

Qualcuno sta mormorando dietro la porta d'entrata, e lo scalpiccio dei passi sulla ghiaia aumenta. Poi, dopo un attimo di silenzio, la porta comincia a gemere sotto i colpi di violente spallate che sembrano volerla abbattere, ma i cardini resistono. Avrai il coraggio di affrontare gli intrusi? Vai al **156.** O preferisci stenderti a terra per tendere un agguato a chiunque riesca ad entrare? Vai al **172.**

145

Non appena il mutante riesce a salire sul vagoncino gli assesti due violenti pugni, che lo ricacciano fuori con un grugnito e gli fanno cadere il piccone che stringeva in mano.

«Raccogli quell'arma» gridi ad un contadino, «e difenditi!» Poi senti qualcosa alle spalle.

Vai al **280.**

146

Punti la pistola sull'alieno. Puoi sparare tutte le pallottole che vuoi, ricordandoti di provare ogni volta la tua Abilità. Sottrai il numero delle pallottole usate dal Registro Personale, poi somma il punteggio complessivo ricavato nella sparatoria e calcola il danno che hai provocato.

Vai al **90.**

147

«Abbi cura della mia lancia» dice Myriddin, «poiché essa è l'arma dello spirito, l'unica difesa che ti possa preservare dalla morte». Quando sarà il momento di usarla dovrai dimostrare la tua Abilità. Segna, alla

voce «Armi» del Registro Personale, i seguenti dati: Lancia dello Spirito, –/1D + 2.
Ciò significa che ogni volta che mandi a segno un colpo, procuri alla Volontà dell'avversario un danno equivalente al numero uscito più due.

Ora vai al **3.**

148

Il mutante si butta di lato schivando il tuo colpo, cosicché il bastone va a spezzarsi sul bordo del vagoncino! Cancella quest'arma dal tuo Registro Personale.

Vai al **162.**

149

La galleria sembra inabissarsi sotto la montagna e tu la segui passo dopo passo verso nord-est, accompagnato da un rumore d'acqua che scorre lontano, fino a giungere all'entrata di una vasta caverna. Vuoi esplorarla? Vai al **375.** O preferisci tornare indietro all'incrocio per proseguire verso nord-ovest? Vai al **140.** O verso sud-est? Vai al **200.**

150

Tra le rovine del villaggio si alza un vento stranamente violento, che ti impedisce di avanzare verso la quercia. Intanto da lontano ti giunge il latrare feroce dei cani e il calpestio dei cavalli che avanzano. Terrorizzato ti accorgi che verrai sorpreso dai cacciatori allo scoperto: segna sul Registro Personale che non ti trovi sotto la grande quercia, poi vai al **75.**

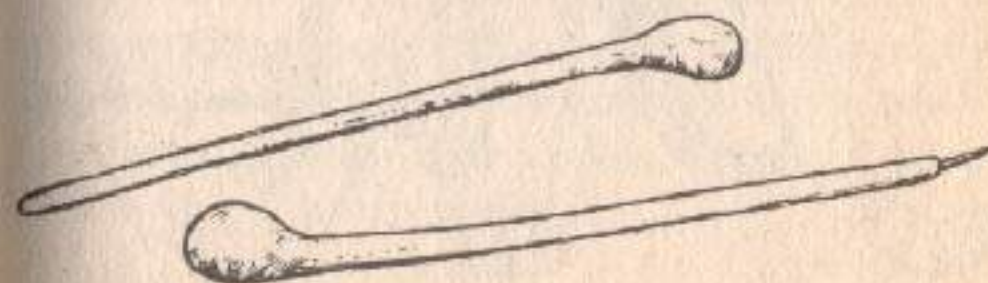
151

Il piccone taglia l'aria sopra la tua testa e va a colpire un mutante che sta salendo sul carrello alle tue spalle. Schiumante di rabbia, il mutante con cui stai combattendo si affretta a liberare il piccone per cercare nuovamente di colpirti. Vuoi provare a spingerlo giù? Vai al **295.** O preferisci attaccarlo? Vai al **38.**

152

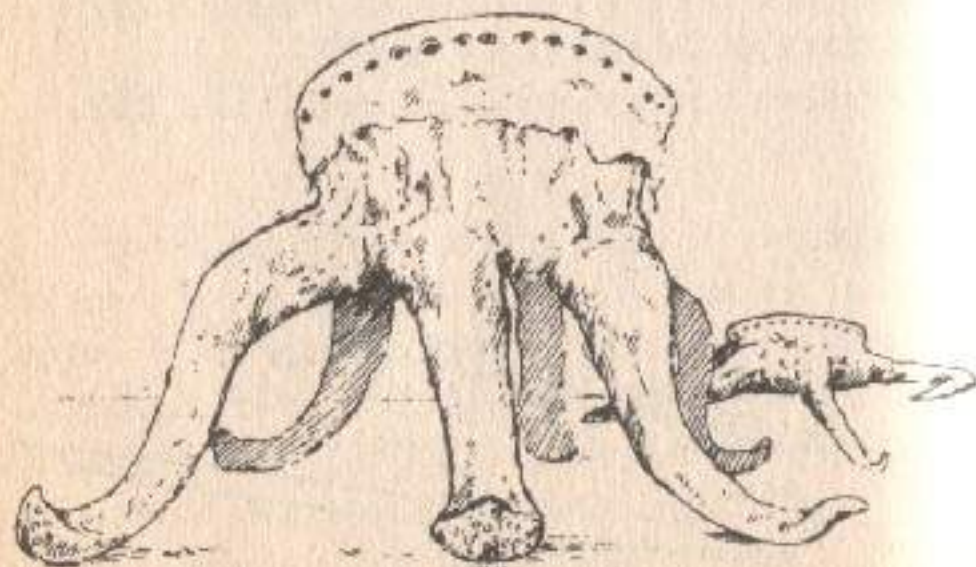
Se non ti sono rimasti altri colpi da sparare, butta via la pistola e vai al **38.** Se ne hai ancora, allora spara quanto vuoi. Metti alla prova la tua Abilità contro la Resistenza del mutante. Usa 2 dadi per ogni colpo sparato.

Se riesci ad abbatterlo, vai al **240.**
Se fallisci, o non riesci ad ucciderlo vai al **162.**

153

Qui non sei certamente il benvenuto! Una seconda palla infuocata sfonda la fiancata del carrello, sprigionando una nuvola di vapore che astutamente sfrutti per nasconderti, mentre te la svigni attraverso la stretta galleria che conduce fuori della miniera. Lungo il percorso ti imbatti nell'uomo che ti aveva teso un'imboscata sulla collina. Sembra impossibile, ma è ancora vivo!

Sebbene l'uomo sia ancora debole a causa della lotta precedente, tuttavia è ancora in grado di ingaggiare un corpo a corpo con te. Mentre siete avvinghiati riesci ad intravedere, al di sopra della sua spalla, i custodi della miniera che si affollano nella galleria pronti a scagliarti addosso le loro saette di energia. Riuscirai a liberarti dalla stretta del tuo nemico e a fuggire? Confronta sulla Tavola di Combattimento la tua Forza con quella dell'uomo (7).

Se risulti vincitore, vai al **178.**
Se perdi, vai al **198.**

154

Quando ti svegli, ti trovi disteso sul pavimento freddo ed umido della caverna. La vista di quegli spaventosi occhi disumani deve averti fatto svenire. Hai perso 2 punti di Volontà.

Coraggiosamente ti rialzi, accendi la torcia che tieni in tasca ed esplori la caverna deserta. Un po' rinfrancato ti avvii verso la galleria che conduce ad est, da dove proveniva quella visione da incubo.

Vai al **138.**

155

Con un botto violentissimo la bomba scoppia vicino alla creatura. Mentre questa si libera dalle fiamme, tu cerchi di sollevare un enorme masso per finirla. Controlla sulla Tavola di Combattimento, se la Forza del masso (9) è superiore alla tua.

Se vinci, vai al **177.**
Altrimenti vai al **217.**

156

Facendoti coraggio vai alla porta e gridi «Chi è là?» Ma non ottieni nessuna risposta. Irritato, stai per far scorrere il chiavistello quando un altro colpo violento fa cigolare la porta.

Allora perdi il controllo e spari 2 colpi verso l'esterno. Cancella i 2 colpi dal Registro Personale. Un lamento, qualcosa che si affloscia a terra e dei passi che si allontanano ti illudono che tutto sia finito, ma all'improvviso la porta della cucina si spalanca ed un essere pallido si scaglia contro di te.

Vai al **337.**

157

La creatura si contorce strofinando le mandibole contro le rocce sporgenti e lamentandosi con grugniti e gorgoglii, ma non riesce a liberarsi dal bastone. Sei riuscito a neutralizzare la bestia, purtroppo però hai perduto il tuo fidato bastone che ora devi cancellare dal Registro Personale.

Vai al **133.**

158

Gridando «Chi è là?», ti avvii con passo deciso verso il cespuglio, per tastarlo con il bastone. Mentre stai frugando attentamente, un uomo compare all'improvviso tra gli arbusti.

Vai al **199.**

159

La creatura avanza verso di te per afferrarti. Confronta la sua Forza (10) con la tua sulla Tavola di Combattimento.

Se perdi, vai al **170.**

Se vinci, torna al **32**: ti si offre un'altra occasione per liberarti dal fango.

160

Stai per raccogliere la scatola quando ti accorgi che la lancia brilla di una luce dorata, quasi volesse avvertirti di qualche cosa. Lasci stare la scatola e, con la lancia ben salda in mano, esplori nell'ombra per scovare quella nera presenza che senti aleggiare nel mulino.

Vai al **197.**

161

Di roccia in roccia, attraverso il mare di funghi, cerchi di fuggire mentre il vento ti contrasta. Ogni tanto ti volti a guardare quell'informe creatura che continua ad inseguirti. Ad un tratto scorgi l'imboccatura di un'altra galleria.

Vai al **173.**

162

Con un soffio bestiale la creatura abbatte il piccone su di te. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se puoi evitare il colpo.

Se ci riesci, vai al **151.**

Se fallisci, vai al **105.**

163

Il pavimento è coperto da una distesa di funghi, da cui si sprigiona una luce verdastra. Per esplorare l'interno della caverna devi camminare sopra questo viscido tappeto: vai al **174.** Altrimenti puoi servirti delle rotaie come passerella: vai al **227.**

164

Non appena apri la porta della sala da pranzo vieni investito da un soffio d'aria gelata. Deve essere rimasta aperta una finestra e questo significa che qualcuno potrebbe essersi introdotto in casa.

Vai al **215.**

165

Muovi qualche passo all'indietro verso la galleria, poi prendi la rincorsa. Quando arrivi all'orlo dell'abisso, prendi lo slancio e salti oltre il vuoto. Metti alla prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **132**.
Altrimenti vai al **122**.

166

Sollevi una pesante lastra di ardesia e la scagli contro la bestia, gridando agli abitanti del villaggio di seguire il tuo esempio. Infatti di colpo la creatura si trova bombardata da una grandine di pietre, sicché non le resta che fuggire.

Vai al **133**.

167

In perfetta forma, con Resistenza e Volontà ritornate ai loro livelli di partenza, ti ritrovi seduto nel tuo studio di Londra. Davanti a te, la lettera di Petrie-Smith. Decisamente il destino ti reclama.

Ritorna all'**1**.

168

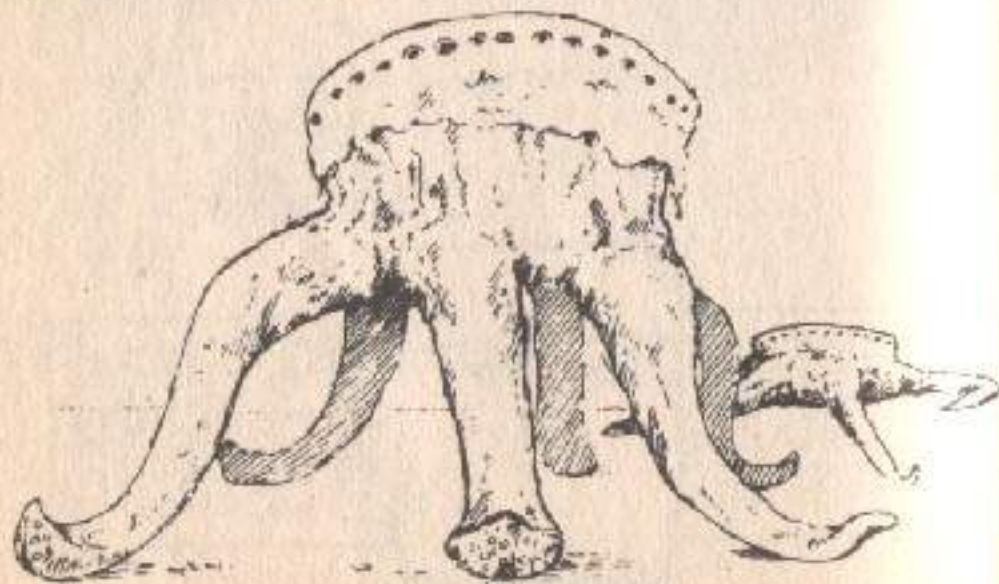
Ti fermi a casa di Petrie-Smith ancora per quattro giorni, per controllare insieme ai valligiani che non vi siano più tracce di alieni nella vallata. Durante questo tempo riacquisti la Resistenza e la Volontà perdute. Al quinto giorno decidi che è giunto il momento di andarsene, così di buon mattino prendi congedo da Petrie-Smith e da Lucy, monti sul calesse del servizio postale e, giunto a Corris, prendi il primo treno per Londra.

Vai al **238.**

169

Non sei riuscito a gettare l'umanoide fuori dalla cabina, e lui fulmineo si butta su di te trascinandoti con sé sul pavimento. Stordito, ti rendi conto che non potrai far fronte a questo avversario disumano. Qui termina la tua avventura.

170

Lentamente la creatura avanza fino a coprire il tuo corpo per inglobarlo a poco a poco nel suo. Qui termina la tua avventura.

171

Sei pervaso da un senso di gelo e di vertigine. Tutto gira vorticosamente intorno a te, mentre ti accasci sul suolo ricoperto di foglie. La tua avventura finisce qui.

172

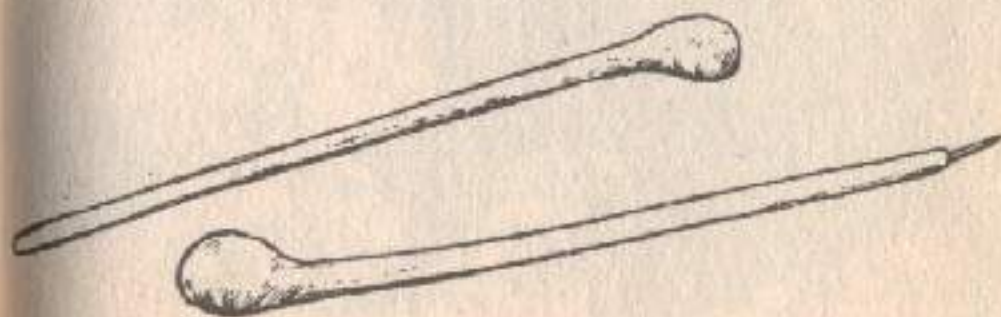
Punti la pistola verso la porta, ma ti accorgi che qualcosa di strano sta accadendo alla tua mente. È una forza che cerca di insinuarsi nel tuo cervello, per impadronirsi dei centri nervosi che comandano i movimenti. Già sei incapace di fermare l'impulso della tua mano che cerca di aprire il chiavistello della porta. Devi resistere e lottare disperatamente contro la follia. Metti alla prova la tua Intelligenza.

Se vinci, vai al **191.**
Se fallisci, vai al **302.**

173

Ti metti a correre disperatamente. La luce della pila rimbalza da una parete all'altra creando maligni giochi di ombre, mentre il vento ti insegue e ti sospinge alle spalle. Continui a correre in cerca di salvezza, quando giungi ad una biforcazione.

Se scegli la strada che porta a nord, vai al **344.**
Se preferisci andare ad ovest, vai al **192.**

174

Sprazzi di luce verdastra accompagnano i tuoi passi lungo il tappeto di funghi, e lentamente sprofondi in una melma male odorante. Come in una morsa, ad un tratto, ti senti intrappolare una gamba; cerchi di liberarti ma invano, mentre il puzzo della fanghiglia verde diviene sempre più insopportabile.

Vai al **195.**

175

I cani della caccia selvaggia ti balzano addosso, mentre un cavaliere ammicca lugubre verso di te.
«Unisciti a noi! Siamo i cacciatori di anime!» e l'eco della sua spettrale risata ti travolge.
Eccoti trasformato in un'altra anima perduta, costretta a vagare nei deserti del tempo. Qui termina la tua avventura.

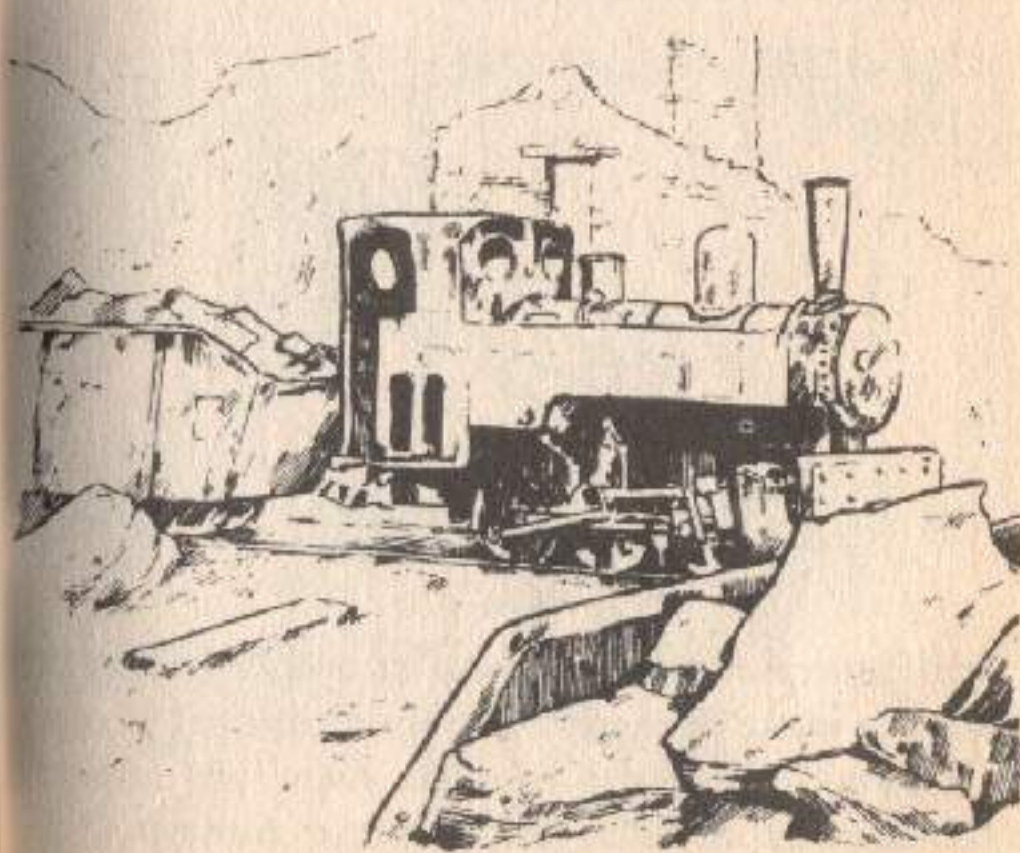
176

Nel grande silenzio della notte si odono solo i tuoi passi affrettati che si allontanano dai cespugli minacciosi. Ad un tratto la luna scompare dietro una nube e tu ti fermi di colpo. Dalla tua sinistra, da dietro un cespuglio, provengono dei colpi di tosse. E quando la luna riappare una nera figura si staglia davanti a te.

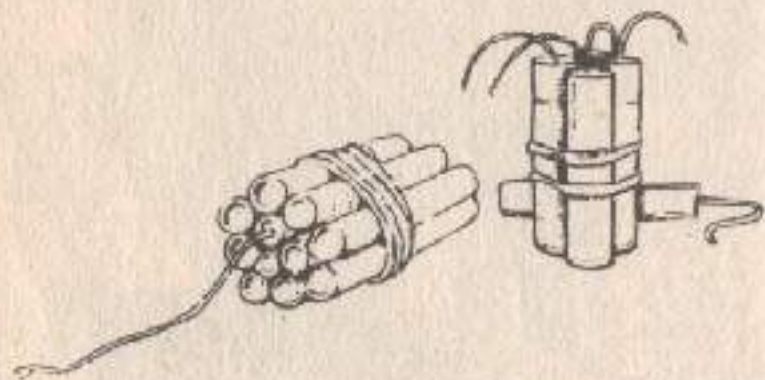
Vai al **199.**

177

Il masso rotola giù per la scarpata e precipita addosso alla creatura. Emettendo un soffio spaventoso e un fetido umore biancastro, il suo corpo si affloscia, mentre i tentacoli battono sempre più debolmente finché si fermano privi di vita.

Vai al **274.**

178

Sotto una serie di scariche di energia incandescente, che gli alieni ti scagliano contro per abbatterti, afferri con forza il tuo avversario e lo fai girare in modo che venga a frapporsi tra te ed i guardiani della miniera. Una massa infuocata ti colpisce la spalla destra, ma anche l'uomo resta colpito alle spalle e si abbatte al suolo con un grido. Ne approfitti per lanciarti verso l'uscita della miniera senza badare al puzzo di carne bruciata che ti riempie le narici.

Vai al **218.**

179

Corri disperatamente a zig zag attraverso la cava per evitare le saette di energia dei tuoi nemici. Ad un tratto inciampi in qualcosa di molle, come una grossa e morbida sacca, che ti fa cadere mentre cominci a sentire un odore fetido. Ti volti e con orrore vedi una specie di enorme zucca proprio sopra di te; ha cominciato a succhiarti, lenta ed inesorabile. È così che termina la tua avventura: nello stomaco di un mostro alieno.

180

Riesci a staccare una pietra dalla parete e la getti nel vuoto. Da quando l'hai lasciata cadere ti metti a contare 1, 2, 3, 4. ... Arrivato al 27 senti l'eco di un tonfo, dal quale puoi capire che l'abisso è molto profondo. Alla debole luce della tua torcia sei in grado di scorgere a malapena il lato opposto della voragine, e poco più in là l'imboccatura della galleria. C'è poco da scegliere: o fare un salto prodigioso per cercare di arrivare dall'altra parte della voragine: vai al **165;** o ritornare, attraverso la galleria, giù nella miniera: vai al **21.**

181

Fai scattare le luccicanti fibbie d'ottone che chiudono la borsa. Dentro trovi alcuni resti di pane secco e qualcosa che supponi essere stato formaggio. Ci sono anche altri tre oggetti: un sacchetto di carta oleata e due bottiglie, una verde ed una nera. Il sacchetto di carta contiene una strana sostanza, l'assaggi e ti accorgi che si tratta di sale. Delle due bottiglie, una è tappata con del sughero, che con il tempo si è rinsecchito ed ha lasciato evaporare il contenuto; l'altra, chiusa ermeticamente da un tappo di vetro assicurato con un filo di rame, contiene un liquido. Apri cautamente la bottiglia, l'annusi e ti ritrai immediatamente all'odore di acido solforico.

Se vuoi portare con te qualcosa di quanto hai trovato, segnalo sul Registro Personale. Ora torna all'incrocio delle gallerie e segui quella di nord-est (vai al **149**), oppure quella di nord-ovest (vai al **140**).

182

Lasci cadere la lancia, che immediatamente viene trascinata attraverso le rovine da un vento soprannaturale. Ora sei disarmato.

Vai al **75.**

183

Balzi in avanti cercando di afferrare le gambe del mutante, per scaraventarlo fuori dal carrello. Misura la tua Forza contro la Forza del mutante (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al **327.**
Se perdi, vai al **268.**

184

Ti sembra che la testa ti scoppi, e barcollando retrocedi lungo la strana galleria; quando sei di nuovo all'imboccatura senti soffiare un vento caldo ed umido che ti rinfranca un po'.

Vai al **71.**

185

Dai un'occhiata in giro e vedi un pesante tavolo di legno. Facendoti aiutare da Petrie-Smith, lo trascini davanti alla porta d'entrata. Ora che l'atrio è temporaneamente al sicuro, Petrie-Smith si avventura a controllare il resto della casa.

Vai al **135.**

186

Con un senso di vomito affondi la punta del tuo bastone nella bocca del mostro in modo da bloccargli le mascelle! Ma funzionerà questo stratagemma? Confronta la Forza della bestia (10) contro questa tua trovata (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se la bestia riesce a spezzare il bastone, vai al **245.**
Se fallisce, vai al **157.**

187

Mentre stai scendendo, un masso ti precipita accanto. Guardi in su e vedi un uomo che grida, con la faccia sconvolta: «Morte agli stranieri!»
Devi affrontare questo pazzo.
Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **359.**
Se perdi, vai al **130.**

188

Lo segui finché giungete in un villaggio in rovina, sotto un'antica quercia nodosa.
Il vecchio si volta verso di te. «Per secoli» dice, «io, Myriddin, ho dormito sotto le colline del Galles, attendendo che giungesse il tempo del risveglio. Ora quel tempo è venuto ed io ho scelto te come mio campione. Un male tremendo serpeggia tra le valli di Bryn Coedwig, minacciando l'umanità. Qui siamo al confine tra la vita e la morte, tra coloro che vegliano e coloro che dormono. Qui ora io darò inizio alla caccia selvaggia, libererò un'orda di spiriti guerrieri morti da molto tempo. Dovrai affrontarli da solo e, se riuscirai a vincerli, essi si sottometteranno a te, per aiutarti nel momento del bisogno. Ma se fallirai, diverrai loro preda e per te sarà finita. Attendi sotto quest'albero che la caccia cominci, sotto questa quercia che simboleggia la protezione».
Myriddin ti consegna la sua grande lancia e si allontana. Vuoi rompere questo incantesimo ponendo delle domande? Vai al **124.** O accetti semplicemente il fantastico compito che ti è stato affidato? Vai al **147.**

189

Con uno spintone riesci a sbilanciare l'avversario e a scaraventarlo fuori dal vagone. Fai appena in tempo a lanciare un rapido sguardo a quel corpo grottesco che giace con il collo spezzato e con la lingua a penzoloni, quando vedi i guardiani della miniera e devi concentrarti sui comandi della locomotiva.

Vai al **131.**

190

Procedi in fretta affidandoti alla fioca luce della tua torcia, ma all'improvviso questa si spegne e resti completamente al buio. Ti fermi in ascolto, intorno a te c'è un profondo silenzio, ma tu sai, tu senti che c'è qualcosa in agguato nel profondo della galleria. Sta aspettando te.

Vai al **213.**

191

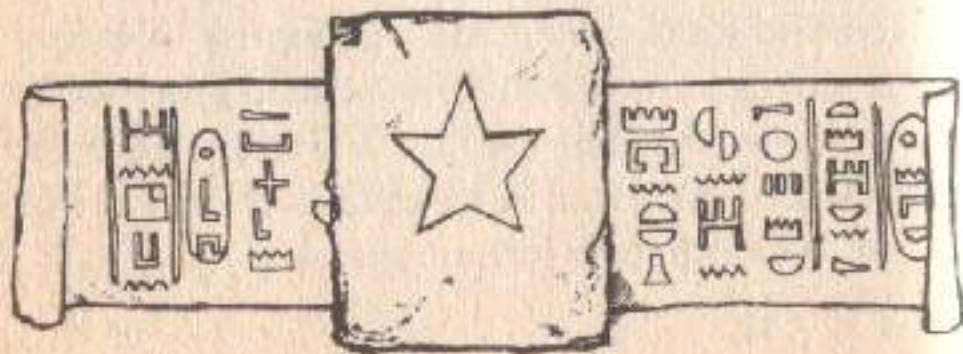
La tua Volontà lotta contro le forze che ti stanno controllando. Lentamente l'immagine di una creatura dai lunghi tentacoli appare alla tua mente, ma più riesci a metterla a fuoco e più essa perde potere su di te. Alla fine riesci a vincere la volontà della creatura e chiudi il catenaccio della porta. Barcollando retrocedi verso la cucina, quando all'improvviso proprio da lì balza fuori una figura pallida che ti assale.

Vai al **337.**

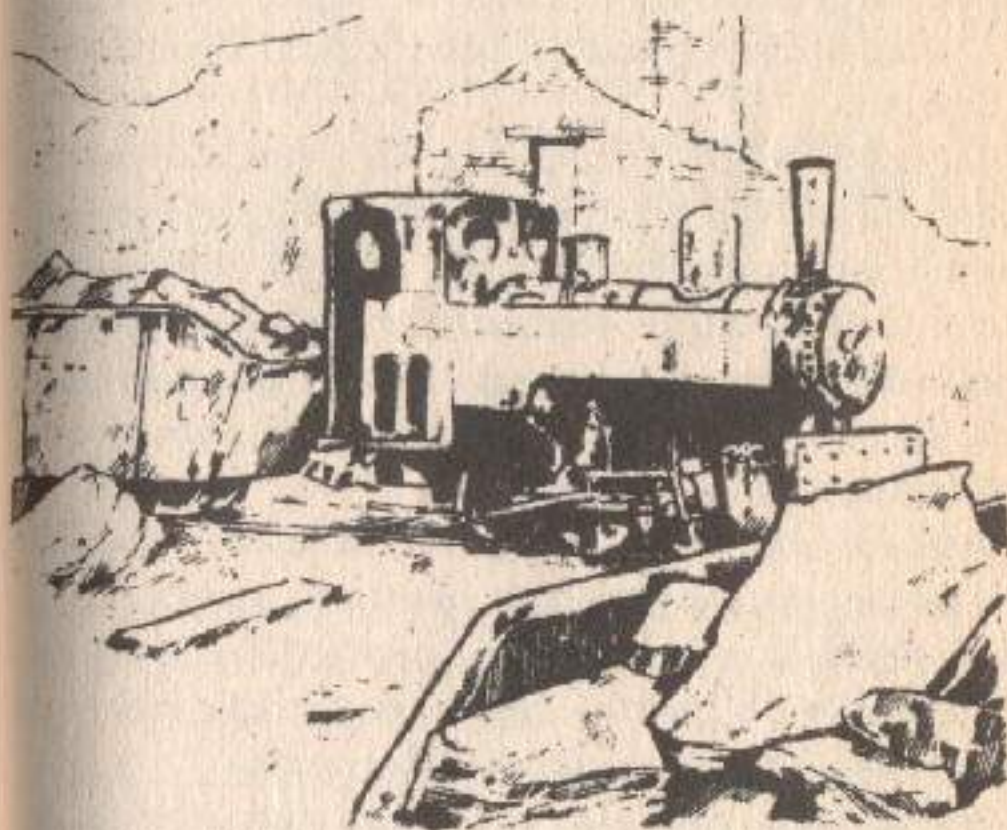
192

Corri nella galleria fino a giungere ad una piccola caverna; qui cerchi di fare un po' di luce con la lampada e, tra le ombre che danzano intorno a te, riesci ad intravedere una serie di gradini scavati nella roccia.

Vai al **211.**

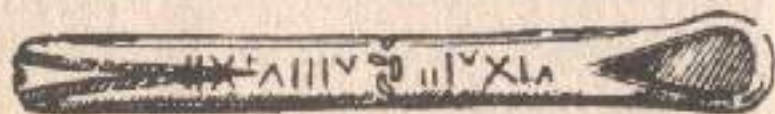
193

Man mano che i secondi passano, la velocità del vagoncino aumenta. Ad ogni modo i mutanti sono lì ad attenderti e le loro saette incandescenti brillano pronte a colpirti. Gridando agli abitanti del villaggio di tenersi giù, cerchi di proteggerti dietro una fiancata del carrello e ti prepari ad affrontare l'impatto con gli avversari.

Vai al **223.**

194

Alla tua decisione fa seguito un lungo silenzio, interrotto solo dal latrato dei cani e dal fischio del vento. Allora Myriddin parla di nuovo.

«Ancor prima che l'uomo comparisse in queste valli, esse erano minacciate da un oscuro terrore perennemente in agguato. Non ci sono dubbi che esso proviene dalla Grande Oscurità, ma perché ciò sia accaduto e come poi sia finito nella sua millenaria sepoltura, questo è un mistero.
Se fosse ancora sepolto non sarebbe un grave problema, ma poiché è stato dissotterrato e risvegliato durante gli scavi fatti dagli uomini, ora siamo minacciati da un tremendo pericolo. Neppure io posso bastare da solo contro l'enorme numero di servi di cui esso dispone, e che ora, nel tentativo di fuggire dalla sepoltura, stanno distruggendo a poco a poco ogni cosa all'intorno.
Ora sta per finire il tempo che mi è concesso trascorrere con te. Non posso infrangere le leggi del tempo e tenere a freno la nebbia troppo a lungo. Dovrai essere tu a fermare questo terrore, e impedirgli di liberarsi del tutto, altrimenti seminerà la morte e la distruzione nel mondo intero! Ma non temere, non resterai completamente privo di aiuto!»
Myriddin infila una mano tra le falde del mantello e ne estrae una bacchetta con incisa una scritta a caratteri runici. Immediatamente i cavalieri fanno il gesto di ritrarsi e un grido di rabbia sfugge dalle labbra del loro capo. Myriddin ti porge la bacchetta.
«Questa ha il potere di chiamare i cacciatori in tuo aiuto. Ma ricorda, potrai farlo soltanto una volta».

Vai al **216.**

195

Devi misurare la tua Forza contro quella del fango (7) per riuscire a liberarti dalla sua morsa. Ogni volta che fallisci devi togliere 2 punti alla tua Resistenza, a causa dei fumi venefici che stai respirando. Continua così finché non riesci a liberarti, e vai al **210.** Ma se la Resistenza ad un certo punto si riduce a 0, la tua avventura finisce qui.

196

Spicchi un balzo e riesci a saltare sulla scarpata. Quindi sollevi un pesante masso e lo butti addosso alla creatura che avanza strisciando sotto di te.
Metti alla prova la tua Abilità. Se riesci, gioca 2 dadi per vedere il danno subito dalla Resistenza della creatura (12), quando il masso la colpisce.

Se la uccidi, vai al **274.**
Se invece sopravvive o se fallisci, vai al **217.**

197

Alla tua destra una macchia scura ondeggia a mezz'aria; fissi bene lo sguardo, e a poco a poco la massa si materializza in una forma grottesca, simile ad un vecchio piccolo e spaventosamente grinzoso. Questo spirito è intento a guardare verso un punto alla tua sinistra: non puoi fare a meno di girarti, ed ecco che vedi volare i frammenti di quello che poco fa doveva essere un barile!
Ti sei imbattuto in un folletto maligno, una di quelle creature che la scienza moderna chiama poltergeist.
Segna i suoi dati sul Registro Personale: Intelligenza 9, Volontà 18.

Il folletto vuole misurare la sua Intelligenza con la tua, sulla Tavola di Combattimento. Tutte le volte che i suoi attacchi hanno successo, egli ti lancia contro ogni sorta di oggetti togliendoti di colpo in colpo 2 punti di Resistenza. Se invece la tua Intelligenza resiste, egli perde ogni volta 1 punto di Volontà.
Dopo ogni suo attacco puoi cercare di colpirlo con la lancia, indebolendo ulteriormente la sua Volontà. Dopo di che il folletto attacca di nuovo. La lotta finisce quando riesci a ridurre a 0 la Volontà del folletto e ad esorcizzarlo completamente.

In questo caso, vai al **214**.
Se invece vieni sconfitto, vai al **370**.

198

Sotto una pioggia di saette di energia cerchi invano di liberarti dalla presa del tuo nemico. Ad un tratto senti un colpo violento alle spalle e, in preda ad un dolore insopportabile, vieni meno tra le braccia dell'avversario. Qui termina la tua avventura.

199

Hai davanti a te qualcosa che ricorda un uomo, ma che è in realtà una grottesca accozzaglia di vegetali. Radici e ramoscelli contorti formano la faccia di questo essere, che al tuo sguardo inorridito rispecchia un te stesso deformato. I capelli sono fatti d'erba secca, le orecchie sono foglie accartocciate e nelle orbite degli occhi roteano due fagioli neri. La muscolatura è costituita da tentacoli ondeggianti in una struttura di legno. Dalle sue mascelle, spalancate su una fila di spine, imitazione di una turpe dentatura, esce un alito di putrefazione.

«Io sono te» sibila la creatura, e si raccoglie su se stessa pronta a scattare.

Vai al **363.**

200

Percorri alcuni metri fino ad arrivare ad un punto in cui la galleria è ostruita a causa di una frana. Stai per tornare indietro, verso il bivio che hai appena lasciato, quando sfiori con il piede un oggetto, una borsa di tela ricoperta di polvere.

Vai al **181.**

201

Dal corpo della creatura si forma un proiettile di energia che vola con una parabola perfetta contro di te. Forse hai una possibilità di evitare questa saetta. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **220.**
Ma se non sei abbastanza veloce, vai al **236.**

202

Cerchi di vibrare un colpo tremendo sulla testa del mutante, con il tuo bastone. Se sei così abile da colpirlo, perde 4 punti di Resistenza.

Se muore, vai al **288.**
Nel caso sopravviva, vai all'**80.**
Nel caso tu non l'abbia colpito, vai al **148.**

203

Avanzi correndo, accecato dalla luce esterna, quando inciampi e rischi di cadere in una voragine.

Vai al **180.**

204

Non appena esci scorgi diversi mutanti che fuggono tra gli alberi ed i cespugli. Non avrebbe senso inseguirli da solo, perciò ritorni sui tuoi passi verso casa. Ma mentre ti avvicini la tua attenzione viene attratta da uno strano pesce gelatinoso, munito di tentacoli, che aleggia sopra il tetto. Spari, però è troppo buio perché si possa capire se l'hai colpito o no.
In casa trovi Petrie-Smith che sta cercando di sbarrare la porta con un pesante tavolo di legno, gli dai una mano e vi barricate.

Vai al **135.**

205

Con un grido omicida il mutante solleva il suo piccone per ucciderti. La sua Abilità vale 6 punti ed il colpo di piccone provoca un danno di 6 punti. Confronta la tua Abilità con la sua, per vedere se riesce a colpirti.

Se vince, vai al **105.**
Se perde, vai al **73.**

206

All'improvviso una strana luce blu brilla sulla punta della lancia, e scende avvolgendola a poco a poco fino all'impugnatura. Fiamme di un gelo intenso ti attanagliano le mani. Lascerai cadere la lancia? Vai al **182.** O stringerai i denti, risoluto a tenerla ben stretta? Vai al **121.**

207

Il sentiero fangoso è traditore e più di una volta ti ha fatto incespicare, cosicché sei costretto a scendere bal-

zando da un lato all'altro, per tenerti dove il terreno è più asciutto e meno cedevole. Il sentiero prosegue lungo la scarpata che scende verso la valle. Sotto la scarpata deve esserci la cava, mentre proprio sopra di te deve esserci la cisterna. Andrai in perlustrazione, prima di scendere ulteriormente? Vai al **226.** O continuerai a scendere lungo il sentiero che costeggia la scarpata? Vai al **187.**

208

Il mutante cerca di colpirti con la chiave inglese, ma grazie alla tua prontezza di spirito con uno scarto improvviso riesci a sbilanciare il nemico e, afferrandolo per una spalla, tenti di scaraventarlo fuori dal vagoncino. Misura sulla Tavola di Combattimento la tua Forza +2, contro quella del mutante (7).

Se vinci, vai al **189.**
Se sbagli il colpo, vai al **169.**

209

Non appena ti addormenti, ti appare un sogno. Circondato da un mare di nebbia sei seduto da solo in una piccola radura; ad un tratto ti senti sfiorare una spalla, ti volti e ti trovi faccia a faccia con un vecchio imponente, avvolto in un ampio mantello, che avanza impugnando una grande lancia. Una forza estranea penetra la tua mente, impadronendosi dei tuoi pensieri e dei tuoi desideri. Una sola cosa ti preme: seguire quel vecchio!
Meccanicamente muovi un passo e ti allontani nella nebbia con lui.

Vai al **188.**

210

Alla fine riesci a liberare il piede dalla fanghiglia e a raggiungere, attraverso la distesa di funghi, le rotaie.

Vai al **227.**

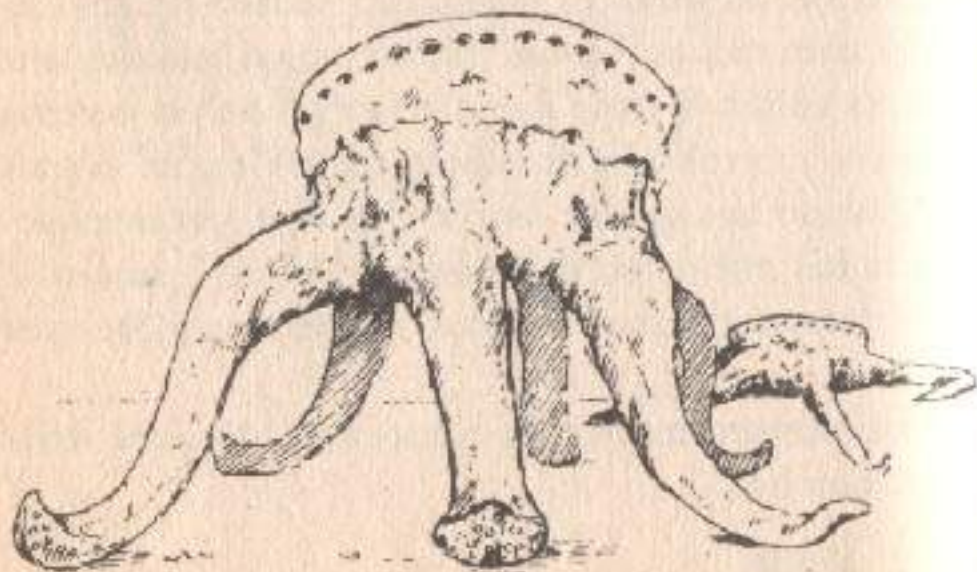
211

Salendo i gradini a due a due giungi all'entrata di una grande caverna. Inesorabile il vento riprende a soffiare contro di te, cercando di avvolgerti. Sei disperato, e cerchi una soluzione contro questo orrore. Userai la dinamite? Vai al **231.** O sparerai con la pistola? Vai al **254.**

212

Con mossa ardita cerchi di piantare il tuo bastone nella bocca della creatura. Confronta sulla Tavola di Combattimento la tua Abilità con la Forza della bestia (10).

Se vinci, vai al **186.**
Se non hai fortuna, vai al **278.**

213

A poco a poco riesci a calmare i battiti del tuo cuore e allora ti accorgi di un altro rumore: il ritmo preciso di una lenta marcia che avanza verso di te. Ora la tua torcia funziona di nuovo, e vedi una specie di sigaro informe, che procede mosso dalla forza sincronica di centinaia di abominevoli gambe.
La creatura si ferma proprio di fronte a te. Dondola la sua testa cieca e lentamente spalanca una sorta di corolla che si apre lasciando intravedere una polpa vermiglia e incandescente. Sta cercando di ipnotizzarti.

Vai al **230.**

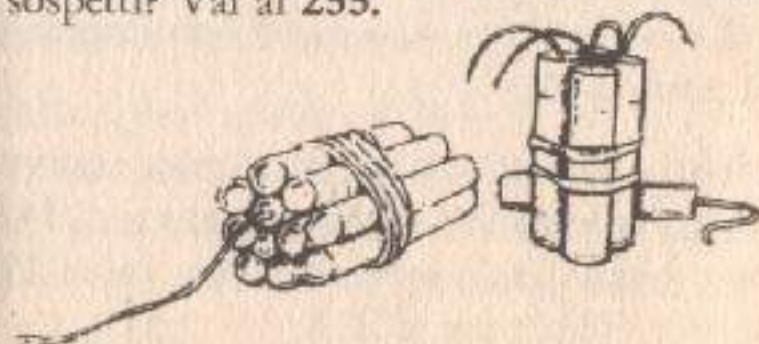
214

Ansante corri fuori dal mulino, tra le rovine che si stagliano sotto un cielo minaccioso.

Vai al **150.**

215

Penetri nella stanza con tutti i sensi tesi a percepire ogni minimo segno delle presenze che certamente si nascondono nel buio. Avanzi con il fiato mozzo, mentre stringi convulsamente la pistola con le mani sudate. Sull'altro lato della stanza c'è una finestra spalancata. Attraversi la stanza buia per andare a richiuderla? Vai al **234.** O resti in attesa di vedere se scorgi movimenti sospetti? Vai al **255.**

216

Myriddin ti porge la bacchetta, dicendoti: «Quando sarai in pericolo, lanciala in aria sopra la testa dei tuoi nemici».
A queste parole fa eco la fredda voce del guerriero: «O mortale, ricorda che ci sarà un duro prezzo da pagare se ti servirai della caccia contro la mia volontà. Infatti mentre la bacchetta compirà la sua traiettoria noi saremo costretti a cavalcare, ma cercheremo di farla cadere sopra di te, trasformandola in uno strumento di morte». Ciò detto il guerriero rimonta a cavallo e guida i cacciatori lontano, attraverso le rovine del villaggio.
«Ricorda l'avvertimento del guerriero, usa con accortezza questa bacchetta» dice Myriddin. E mentre il vecchio scompare tu hai la sensazione di rotolare nel buio più profondo.

Vai al **246**.

217

La creatura ti avvolge le caviglie con i suoi tentacoli e cerca di trascinarti giù dalla scarpata. Confronta, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro la Forza della creatura (6).

Se riesci a liberarti dalla presa, puoi continuare la lotta usando una bomba al cherosene; vai al **143**.

O puoi tentare un'azione disperata; vai al **196**.

Se invece fallisci, vai al **232**.

218

Riesci a sottrarti ai tuoi inseguitori, riparandoti dietro cumuli di scorie e ammassi di rocce. Dopo aver ripreso fiato ti avvii verso la casa di Petrie-Smith. Lucy ti introduce nello studio, dove il tuo vecchio amico ti fa sedere accanto al fuoco. Subito cominci a narrargli le ultime avventure che egli ascolta con grande interesse. Alla fine del racconto la luce scompare e Lucy accende la lampada a petrolio con un tizzone del caminetto.

Vai al **371**.

219

Sei da solo in una cupa pianura. I lampi e le saette accompagnate dall'ululato del vento imperversano intorno a te e squarciano il cielo tormentato. Ma tu, nonostante tutto, non sei in grado di sentire nulla. Una luce bianca avanza verso di te e ti avvolge in maniera piacevole. Ora sai che le tue avventure terrene sono finite.

220

Riesci a scansarti in modo che la palla incandescente esploda al suolo, ma alcune schegge di roccia ti feriscono. Perdi 2 punti di Resistenza. Se questa si riduce a 0, la tua avventura finisce qui.
Altrimenti ti rialzi, e ancora stordito cerchi disperatamente un modo per sbarazzarti di questo alieno. Metti alla prova la tua Intelligenza.

Se fallisci devi andare al **201**.

Se invece hai successo, scegli tra le seguenti Armi quella di cui ti vuoi servire: pistola (se ti rimane qualche pallottola), vai al **146**; dinamite, vai al **267**; bacchetta, vai al **323**.

continua

Nel caso tu non abbia nessuna di queste armi, puoi fuggire dalla miniera abbandonando gli abitanti del villaggio; vai al **179.**

221

La galleria è in forte discesa e il terreno è viscido, tanto che scivoli più volte e sei costretto a buttarti contro le pareti per frenare la tua andatura. Ad un tratto perdi l'appoggio e, con uno scivolone interminabile, precipiti tra sassi e terriccio fino ad un crocevia. Andrai verso nord-ovest? Vai al **140.** O tirerai dritto verso nord-est? Vai al **149.** O sceglierai la strada di sud-est? Vai al **200.**

222

Procedi per questa galleria in salita quando, attratto da un fascio di luce, ti avvicini a una fessura e intravedi il cielo, e più in basso un ammasso di rocce e vegetazione. Il cuore ti si riempie di gioia all'idea di essere vicino alla superficie, e con rinnovato slancio continui a salire per la galleria.

Vai al **203.**

223

Il carrello passa velocissimo tra i mutanti, sobbalza, mentre una specie di gorgoglio proviene da sotto le ruote. Poi all'improvviso si sente una tremenda esplosione che ti scaraventa nella parte posteriore del vagoncino, insieme agli abitanti del villaggio. Uno dei proiettili di energia usati dai mutanti ha colpito la parte anteriore del vagone, che si è liquefatta!
Avvertito dal grido di terrore di uno dei valligiani, ti volti e vedi una mano deforme che si sta aggrappando ad un lato del carrello. Con che arma ti difenderai da questo nuovo orrore? Con il tuo bastone? Vai al **306.** Con la pistola? Vai al **339.** Con i pugni? Vai al **145.** O con il pugnale portato via al folle? Vai al **251.**

224

Ansimante e con i nervi in tensione raggiungi l'albero, gli giri intorno, e brandendo la lancia la conficchi con rabbia in quella creatura da incubo che si staglia nel crepuscolo. La creatura sparisce e con essa il fuoco. Perdi 1 punto di Volontà.

Se con ciò la tua Volontà si riduce a 0, vai all'**84.** Altrimenti vai al **206.**

225

Avanzi, folle e presuntuoso, ignorando l'avvertimento. Una scarica di colpi mortali ti sommerge, cadi, gli occhi si offuscano e tutt'intorno diventa nero. La tua avventura è finita.

226

Una nebbia minacciosa aleggia nella cava. Che cosa nasconde? La risposta non tarda a venire. Ecco che un rumore ritmico, dapprima debole, poi sempre più incalzante e sonoro ti investe. Sprazzi di luce colorata intermittenti squarciano la nebbia, mentre la materia intorno a te ribolle finché ad un certo punto le pulsazioni ed i colori svaniscono, lasciando solo un profondo silenzio.

A questo punto ti dirigi verso ovest, tra le rocce e la cisterna, imboccando il sentiero che costeggia la scarpata scendendo a valle.

Vai al **187**.

227

Le rotaie ti consentono di attraversare la distesa di funghi fin dall'altra parte della caverna. Qui si apre una galleria con l'imboccatura circolare. Ti arrampichi per dare un'occhiata all'interno e ti rendi conto che le sue pareti sono lisce e lucide come il vetro. Con prudenza ti infili all'interno.

Vai al **237**.

228

Ti appoggi sul parapetto, per prendere meglio lo slancio contro il mutante. Riuscirai a fermarlo prima che ti colpisca con la chiave inglese? Confronta la tua Abilità contro l'Abilità del mutante (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al **208**.
Se perdi, vai al **330**.

229

Con un calcio nello stomaco sbatti la creatura contro la fiancata del carrello, togliendogli 3 punti di Resistenza.

Se in questo modo sei riuscito ad ucciderlo, vai al **325**.

Se è ancora vivo, vuoi provare a spararagli? Vai al **152**.

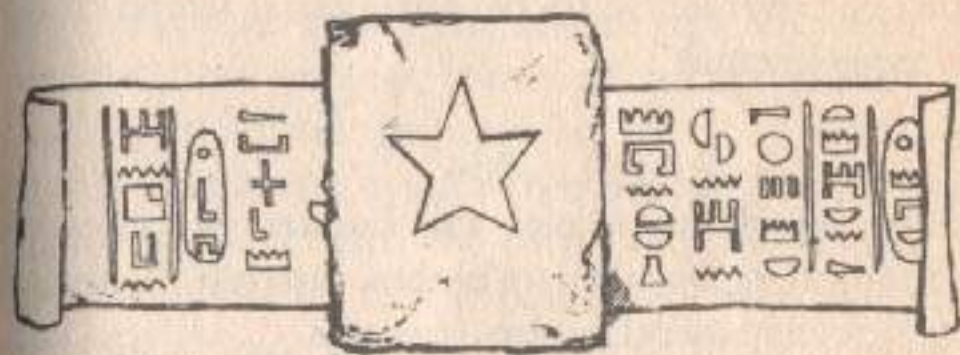
O vuoi provare una tattica differente? Vai al **183**.

230

Devi combattere, a rischio della vita, contro questo mostro che cerca di ipnotizzarti.

Confronta la tua Intelligenza con l'Intelligenza della creatura (10), consultando la Tavola di Combattimento.

Se la salamandra ti batte, vai al **252.**

Se fallisce, vai al **262.**

231

Cerchi disperatamente di accendere la miccia, proteggendola dal vento. Non appena la miccia si accende lanci l'esplosivo giù per i gradini e ti appiattisci contro il muro, per difenderti dalla massa di polvere e detriti che schizzano nella caverna.

Vai al **324.**

232

Ora devi confrontare la tua Forza contro la Forza della creatura (6), sulla Tavola di Combattimento.

Se questa ti vince, vai al **259.**

Se fallisce, cerca di liberarti dalla sua stretta, andando nuovamente al **217.**

233

Sono passati ormai tre mesi da quando sei stato trovato dagli abitanti del villaggio, mentre vagavi solo e stralunato tra le colline. Le autorità ti hanno fatto trasportare dal Galles in questo sanatorio.
Hai perso la memoria e trascorri le tue giornate da solo cercando invano di ricordare il tuo nome. Solamente alcuni incubi ricorrenti testimoniano, nella tua mente tormentata, che hai vissuto delle vicende spaventose. Oseresti sfogliare indietro le pagine di questo libro per rivivere, se ne hai coraggio, il tempo di quegli avvenimenti?

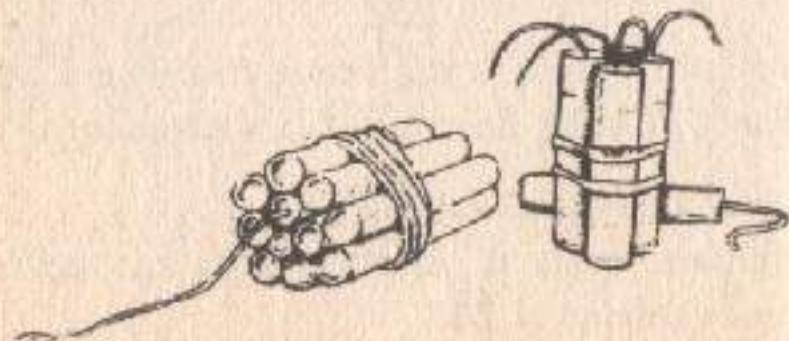
234

Rabbrividendo ti accosti alla finestra per chiuderla, quando all'improvviso un'ombra spettrale ti aggredisce, scaraventandoti contro la parete.

Vai al **337.**

235

Un fulmine si abbatte con uno strepito spaventoso tra le rovine del villaggio. La terra trema, mentre in lontananza le fiamme gialle e arancio che si sprigionano da alcuni ruderi illuminano Ratgoed. Vuoi rischiare di venir colpito dai fulmini restando sotto l'albero? Vai al **279.** O preferisci avventurarti tra le rovine per vedere cosa brucia? Vai al **334.**

236

Non riesci a evitare che la palla infuocata ti esploda sul petto, avvolgendoti nelle fiamme. Perdi 6 punti di Resistenza. Se con ciò la tua Resistenza si riduce a 0, la tua avventura si conclude qui. Se rimani in vita, devi prepararti al prossimo attacco dell'alieno.

Vai al **119.**

237

Questa galleria è completamente diversa dalle altre. Le pareti non sono grezze, ma rifinite con precisione matematica e ben levigate, come se qualcuno si fosse servito di getti ad alta temperatura.
Avanzi scivolando, mentre l'eco dei tuoi passi si perde in profondità. È certo che tutti i tuoi movimenti, per quanto cautamente tu stia avanzando, sono avvertiti e registrati da qualcuno. La conferma di ciò ti viene da qualcosa che si sta muovendo davanti a te.

Vai al **258.**

238

A tarda notte arrivi nella tua casa di Bedford Terrace; qui, dopo esserti fatto servire una cena leggera dalla domestica, sali nel tuo studio.
Ora ti rilassi, e apri la finestra per far entrare un po' d'aria fresca; poi ti siedi alla scrivania per osservare con comodo, alla luce della lampada, il prisma che hai portato con te. Ha la forma di una piramide a base quadrata e le sue facce sono lucide e levigate, impossibili da scalfire benché all'apparenza il materiale di cui è fatto sembri vetro. Uno strano simbolo traspare dalla base, come se fosse stato inglobato nella materia del prisma. Si tratta della rappresentazione stilizzata di

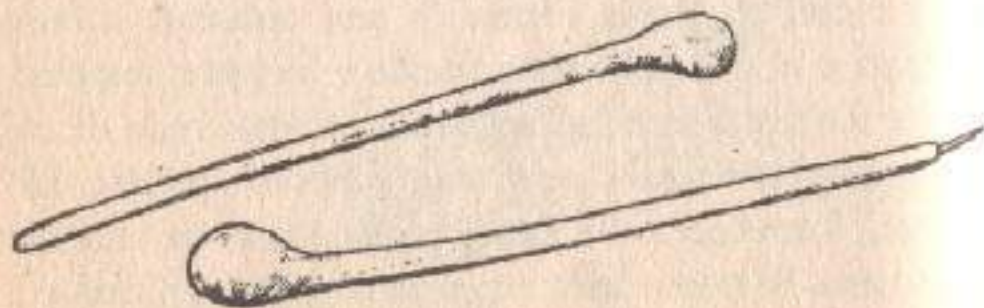
un dragone avvolto su se stesso che si mangia la coda. A parte questo, non vi sono altri segni che possano dare una qualche indicazione sulla sua origine o funzione. L'unica cosa di cui sei certo è che, qualunque cosa esso sia, non si tratta di un prisma: infatti ponendolo direttamente davanti alla luce non la rifrange, ma la assorbe!
Gli unici oggetti simili a questo che hai avuto occasione di vedere sono le piramidi in miniatura conservate al British Museum. Solo che quelle non sono fatte di questo strano vetro o cristallo, ma sono di pietra decorata con geroglifici.
Non riesci a darti una spiegazione, e perciò, messo da parte lo strano oggetto, ti lasci scivolare nella tua poltrona preferita e ti immergi nella lettura di un giornale.

Vai al **379.**

239

Devi riuscire a liberarti dalla presa soffocante di questa creatura. Misura sulla Tavola di Combattimento la tua Forza contro quella dell'avversario, che è pari alla tua.

Se vinci, vai al **257.**
Se perdi, vai al **316.**

240

Fai fuoco. Colpito in pieno il mutante si irrigidisce per un attimo, poi crolla sul pavimento. Allora lo sollevi per buttarlo oltre la fiancata del carrello. Ora puoi rivolgere nuovamente la tua attenzione ai valligiani.

Vai al **128.**

241

Fai un volo nel buio prima di ritrovarti dolorante, disteso sul pavimento della caverna. Hai perso 3 punti di Resistenza. Vuoi provare di nuovo a raggiungere la sporgenza? Vai al **294.** O preferisci allontanarti zoppicando, costeggiando la parete della caverna? Vai al **354.**

242

Conficchi il pugnale nella spalla del mutante, che con un urlo spaventoso precipita fuori del vagoncino strappandoti di mano il pugnale! In quel momento qualcosa cade accanto a te.

Vai al **280.**

243

Appena ti abbassi, ti arriva una scarica di colpi sulla testa; poi, con uno strano grido, il mutante si dissolve in una nube di polvere. Dal buio intorno provengono nuovi lamenti. Andrai in caccia degli altri mutanti? Vai al **204.** O aiuterai Petrie-Smith a barricare la porta? Vai al **185.**

244

La bestia si contorce orribilmente, rotolando da una parte all'altra della caverna e sputando grumi di fuoco sul pavimento. Mentre cerchi cautamente di passarle oltre, un lembo del tuo vestito prende fuoco e devi spegnerlo. Perdi 3 punti di Resistenza. Finalmente riesci a riprendere il cammino fino a giungere ad un'altra biforcazione.

Vai al **68.**

245

Il mostro riesce a sbilanciarti, facendoti cadere nella sua bocca disgustosa. Inutilmente ti dibatti. La tua avventura è finita.

246

Ti svegli di soprassalto, e vedi Lucy e suo padre, Charles Petrie-Smith, che ti stanno osservando stupiti. «Dio mio!» esclama il vecchio signore. «Sembra che tu abbia sostenuto durante il sonno una vera e propria battaglia, armato del tuo bastone e di questa strana bacchetta runica».

Guardi strabiliato la bacchetta del guerriero e il tuo bastone, dalla cui estremità sporge ora un'acuta punta di ferro. Scrivi sul tuo Registro Personale che con il bastone, adesso, potrai togliere 4 punti di Resistenza ai tuoi nemici.

Petrie-Smith ascolta attentamente il racconto del sogno notturno. Alla fine ti chiede: «Sei ben certo che la punta di ferro non ci fosse anche prima sul tuo bastone?» Gli rispondi che ne sei sicuro. A questo punto rivolge la sua attenzione alla bacchetta.

«Su questo oggetto di frassino e nocciolo c'è un'antica

iscrizione runica, che tradotta significa qualcosa come: "Lanciami sopra i tuoi nemici". Oserei dire che hai avuto un sogno profetico di grande aiuto, perché anch'io credo come Myriddin, il quale senza dubbio è il mago Merlino della situazione, che questa valle sia minacciata da qualche oscuro terrore. A questo proposito ti voglio mostrare il diario di George Hindlett, ingegnere della Compagnia Mineraria di Bryn Coedwig, nel XIX secolo, che scomparve senza lasciare traccia un giorno del 1880».
Se per caso hai già curiosato nel diario, non ti resta che confessarlo. Vai al **260.** Se invece non l'hai ancora fatto, vai al **282.**

247

La chiave inglese ti manca di poco, andando ad infrangersi contro la parete d'acciaio della cabina della locomotiva. Non ti lasci sfuggire questa occasione: ti butti sul mutante e, affondatogli il pugnale nel petto, lo lasci cadere in un angolo. Mentre stai ancora osservando stupito il pugnale privo di tracce di sangue, intravedi l'entrata della miniera ed i suoi guardiani indaffarati.

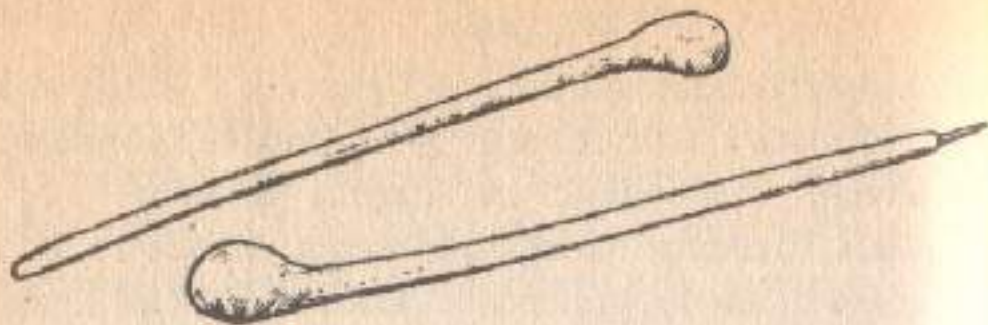
Vai al **131.**

248

Sei completamente stordito, ma riesci a mettere una mano in tasca e a tirare fuori il Talismano. Tenendolo alto davanti a te, cominci a recitare la formula.
«Mandala, Mandala, Mandala, Mandala, Mandala . . .»
Per quanto l'alieno aumenti la potenza dei suoi attacchi, il suo fluido magnetico sembra essere assorbito dal Talismano. Finché, dopo un ultimo disperato attacco del tuo avversario il Talismano si rompe, lasciandoti il braccio indolenzito; con un grido tremendo l'alieno scivola a terra, agitando debolmente i tentacoli. Tu perdi 2 punti di Resistenza, ma l'alieno in breve tempo muore. Non capisci in quale modo il Talismano abbia agito, ma comunque ha funzionato! Puoi tornare nella caverna, vai al **184.** O puoi proseguire lungo la galleria, vai al **93.**

249

Senza badare ai singhiozzi del bambino ti affretti a guadare il ruscello e, seguendo il bordo della cisterna, arrivi alle rocce che sporgono sulla cava.

Vai al **226.**

250

Con un grido da far rabbrividire, il mutante abbatte il piccone su di te. L'Abilità del mutante vale 6 punti e la potenza del suo piccone è anche di 6 punti. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se riesce a colpirti.

Se ce la fa, e la tua Resistenza si riduce a 0, vai al **378.**

Se invece ti manca o ti ferisce soltanto, vai al **229.**

251

Non appena il primo mutante riesce a salire da un lato del carrello, lo colpisci con il pugnale.

Tira i dadi e se ottieni un punteggio dall'11 in giù, vai al **242.**

Se invece ti viene 12, hai sprecato una mossa e vai al **263.**

252

Senti un torpore diffuso, e una profonda stanchezza ti assale. Disperatamente cerchi di farti forza per rompere questo incantesimo. Confronta di nuovo, sulla Tavola di Combattimento, la tua Intelligenza contro l'Intelligenza della creatura (10).

Se perdi devi sottrarre 2 punti dalla tua Intelligenza e andare al **281.**

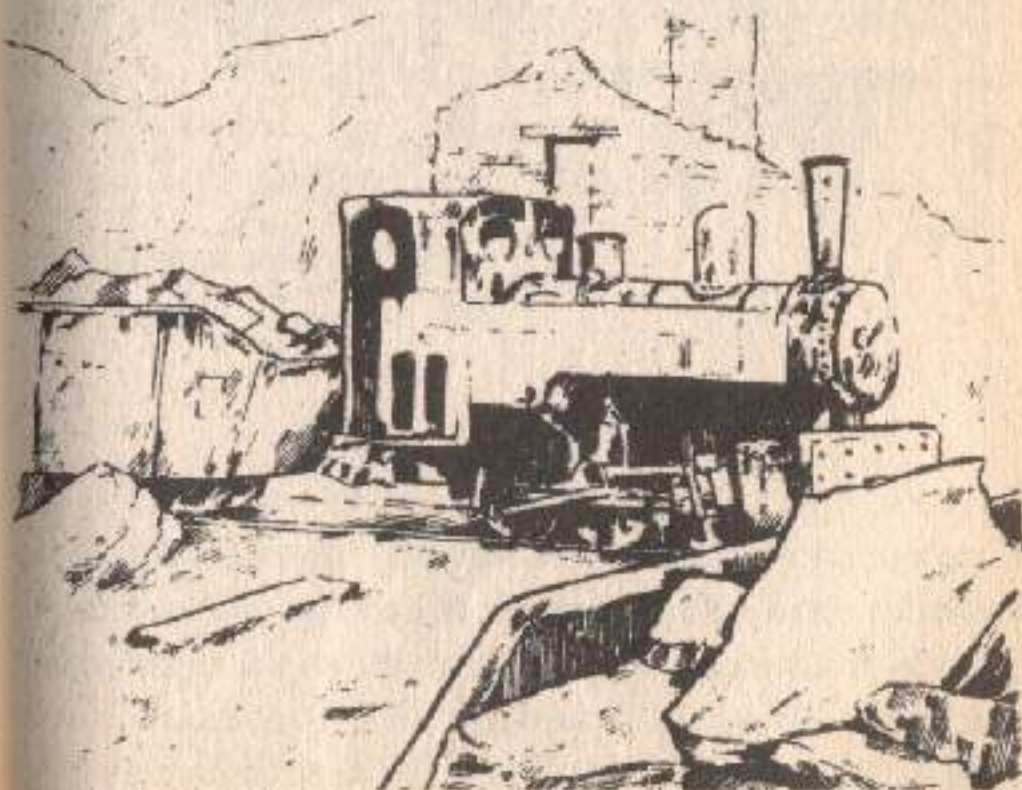
Se vinci, vai al **262.**

253

Bloccandogli le gambe, cerchi di farlo cadere fuori del carrello. Metti alla prova la Forza di questa creatura (7) contro la tua, sulla Tavola di Combattimento.

Se vinci, vai al **327.**

Se fallisci, vai al **268.**

254

Nella speranza che gli spari facciano crollare il soffitto della galleria ti giri verso la scalinata e, puntando la pistola nel buio, fai fuoco. Puoi sparare quanto vuoi, ma per riuscire a tirar giù il soffitto ci vorrà un punteggio complessivo di 15.

Se ci riesci, vai al **264.**
Se perdi, vai al **137.**

255

Trattenendo il respiro te ne stai immobile al buio, quando vedi volteggiare qualche cosa dalla sala da pranzo alla cucina e senti provenire da lì un sordo scalpiccio di passi. Ti metti subito in caccia? Vai al **285.** O prima chiudi la finestra? Vai al **322.**

256

La scarica di pallottole passa attraverso il corpo molle del mostro ed immediatamente dalle sue ferite fuoriesce un liquido incolore che gli toglie ogni sostegno, lasciandolo floscio, con i tentacoli inerti, a terra. Ora puoi dedicarti ai valligiani.

Se decidi di unirti a loro, per cercare di portarli fuori dalla miniera, vai al **367.**
Se invece vuoi sganciare il carrello, vai al **355.**

257

Con uno strattone riesci a liberarti dalla sua stretta soffocante. Ora metti alla prova la tua Abilità: se vinci puoi fuggire (vai al **291**), oppure puoi combattere usando il bastone. Se invece fallisci significa che devi combattere, ma il bastone ti è caduto e devi difenderti con i pugni.
Segna sul Registro Personale che questo mutante ha la tua stessa Forza, la stessa Resistenza e la stessa Abilità. Le sue armi sono gli artigli, che ad ogni colpo ti possono sottrarre 2 punti. Ti attende una lotta all'ultimo sangue, in cui spetta a te il primo attacco.

Se vieni sconfitto, vai al **275.**
Se sopravvivi, vai al **340.**

258

Nella galleria sta fluttuando verso di te una strana piccola nebulosa, che dapprima ti sembra una sfera luminosa, ma che poi capisci essere un nuovo mostro nemico. Man mano che si avvicina, la testa ti duole sempre più. Fuggi? Vai al **184.** O affronti risolutamente questa prova? Vai al **338.**

259

Per un momento la creatura molla la presa, poi con uno strattone ti fa cadere e ti trascina per i piedi verso il suo spaventoso rostro. Hai una sola possibilità di salvarti, riuscire ad afferrare il bastone che ti è caduto: con un po' di Abilità forse puoi girare la situazione a tuo vantaggio. Provaci.

Se hai successo vai al **283.**
Se perdi, vai al **376.**

260

«Bene, ora sai tutto quello che era a mia conoscenza fino a questa notte. Da adesso in poi tu, che sei stato scelto in maniera così straordinaria, sarai il nostro campione. Myriddin preme perché il "terrore" che è stato dissepolto dagli "scavi degli uomini" si trovi al più presto faccia a faccia con te. Non ti rimane che obbedire e, alla luce del resoconto di Hindlett, dovrai per prima cosa scoprire la natura del mistero che abbiamo di fronte. Per far questo bisognerà perlustrare la miniera abbandonata di Quarry Valley, che si trova collegata ad una serie di caverne naturali. Io suggerirei di cominciare le indagini domattina, dopo una buona dormita».
Ciò detto, il tuo vecchio amico ti augura la buona notte ed esce dallo studio con Lucy.

Vai al **286.**

261

Quando ti svegli, fresco e riposato, hai recuperato metà della Resistenza e della Volontà perdute negli scontri di ieri. Ora devi portare a termine il piano. Ti cospargi il volto con un po' di farina, in modo da imitare il pallore mortale dei mutanti e non destare in loro alcun sospetto quando entrerai nella miniera. Poi, scartata l'idea di portarti dietro uno zaino, perché troppo ingombrante, scegli soltanto quattro cose tra quelle elencate qui sotto e le annoti sul Registro Personale: uno o più candelotti di dinamite, la pistola con sei proiettili, il tuo bastone, la bacchetta del guerriero, un pugnale.

Ora vai al **287.**

262

Devi agire con prontezza, perché con l'avvicinarsi della creatura il calore si fa insopportabile. Vuoi usare la pistola? Vai al **309.** O preferisci cercare nello zaino qualcosa con cui attaccarla? Vai al **326.**

263

Per un pelo manchi il mutante e vai a colpire violentemente con la mano contro il bordo del carrello. Per

il dolore perdi il pugnale, e in quell'attimo il mutante ti colpisce con il piccone alla testa. Tutto diventa buio intorno a te, cadi a terra e concludi così la tua avventura.

264

Devi allontanarti dai gradini, per evitare di essere investito da una frana che precipita con rumore assordante. Sarai abbastanza veloce? Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **311.**
Se fallisci, vai al **284.**

265

Veloce e silenzioso attraversi il soggiorno, e non appena sfiori la porta che dà sulla sala da pranzo questa si spalanca immediatamente lasciando entrare una corrente d'aria gelida.

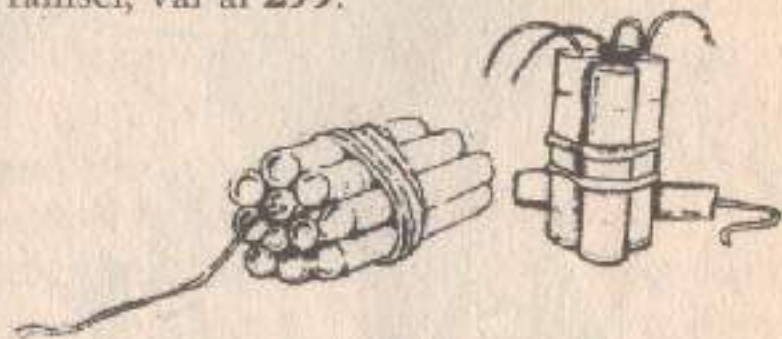
Vai al **215.**

266

Frughi la stanza alla luce della candela. Petrie-Smith, oltre ad essere un esploratore, è un antiquario che colleziona testi di mitologia, raccolte di antiche leggende, arcani libri di magia. In mezzo allo studio troneggia una scrivania, su cui è posato un vecchio diario. Provi a curiosare tra le pagine? Vai al **282.** O sei discreto con il tuo ospite e torni a letto? Vai al **209.**

267

Inginocchiato, cerchi un fiammifero per accendere un candelotto di dinamite. Quando la miccia prende fuoco ti prepari a lanciarlo, ma un valligiano ti blocca il braccio! Se non riesci a liberarti subito, rischi di saltare insieme alla dinamite! Misura la tua Forza contro la Forza dell'avversario (6), sulla Tavola di Combattimento.

Se riesci a divincolarti, vai al **289.**
Se fallisci, vai al **299.**

268

Il mutante si libera dalla tua presa e ti spinge indietro, poi con un ghigno si prepara a vibrare un altro colpo di piccone.

Vai al **162.**

269

L'ombra ti insegue e ti è quasi addosso, mentre ti precipiti verso l'albero. Vuoi fermarti per combattere? Vai al **358**. O preferisci continuare a correre? Vai al **224.**

270

Punti la pistola contro questa creatura che ha una Resistenza di 12 punti. Spara quanto vuoi: se riesci a ridurre a 0 la sua Resistenza, vai al **127**. Se fallisci, vai al **352.**

271

La bottiglia di acido solforico si spacca vicino alla salamandra che, colpita dal liquido micidiale, cade a terra in agonia. Finalmente puoi scavalcarla e fuggire attraverso la galleria.

Vai al **244**.

272

Non appena entri nella caverna ti accorgi che le rotaie vibrano, segno che qualcosa sta risalendo la linea verso di te. Immediatamente spegni la torcia e ti nascondi dietro uno dei massicci pilastri che sostengono il soffitto della caverna. Da qui sorvegli perfettamente l'imboccatura della galleria verso est.

Ed ecco che sferragliando appare un vagoncino, carico di puntelli di legno. È spinto da due uomini vestiti con delle tute polverose, certamente uomini della miniera di Bryn Coedwig. Si fermano un attimo, annusando l'aria intorno, ed hai il tempo di osservarli alla luce della loro lanterna. È orribile: degli occhi gialli, paurosamente disumani, ruotano nelle loro orbite. Devi ricorrere alla tua Intelligenza.

Se superi la prova, vai al **374**.
Se perdi, vai al **154**.

273

Mentre il soffitto della caverna sta franando ti appiattisci contro la parete, poi cautamente cominci a strisciare lungo la cengia. La tua tenacia è premiata perché, a poco a poco, il passaggio si allarga, finché compare l'imboccatura di un'altra galleria verso nord-est.

Vai al **221**.

274

Indietreggi barcollando verso la cisterna, che continui a costeggiare finché giungi sullo strapiombo sopra la cava.

Vai al **226**.

275

Ormai privo di vita non riesci neppure a vedere che il mutante, dopo aver rovistato nella sacca, si rialza con i tuoi abiti addosso e con il tuo bastone si avvia verso Bryn Coedwig. Qui termina la tua avventura.

276

Colpisci a due mani la testa dell'umanoide che crolla a terra gemendo. Non hai fatto in tempo a liberarti di lui che, con uno schianto tremendo, la porta d'entrata si spalanca, lasciando passare una pallida figura che ti ordina «Giù!» Obbedirai al comando? Vai al **243**. O lo ignorerai? Vai al **225**.

277

Ti afferri al bordo del vagone e prontamente estrai il pugnale dalla cintura, cercando di colpire l'umanoide prima che lui lo faccia con la chiave inglese. Confronta la tua Abilità contro l'Abilità del mutante (7), sulla Tavola di Combattimento.

Se gli sei superiore, vai al **247**.
Altrimenti, vai al **330**.

278

Quell'odiosa creatura sta cercando di farti cadere nelle sue fauci spalancate. Devi misurare la tua Forza contro la Forza del mostro, sulla Tavola di Combattimento.

Se riesce a portare a termine l'attacco, vai al **245**.
Se fallisce ti butta comunque a terra, facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Tuttavia puoi passare al contrattacco. Userai la pistola? Vai al **308**. O preferisci unirti agli abitanti del villaggio? Vai al **166**. O impugnerai il tuo fidato bastone? Vai al **212**.

279

Rimani ad osservare la casa che brucia, ma che non sembra consumarsi. Incuriosito, avanzi di un passo per verificare questo prodigio, quando dall'alto uno schianto ti fa alzare di scatto la testa, in tempo per vedere che, tra lampi accecanti di un intenso blu, un ramo ti sta cadendo addosso. Svelto, gioca di Abilità.

Se vinci, vai al **296**.
Se hai sfortuna, vai al **319**.

280

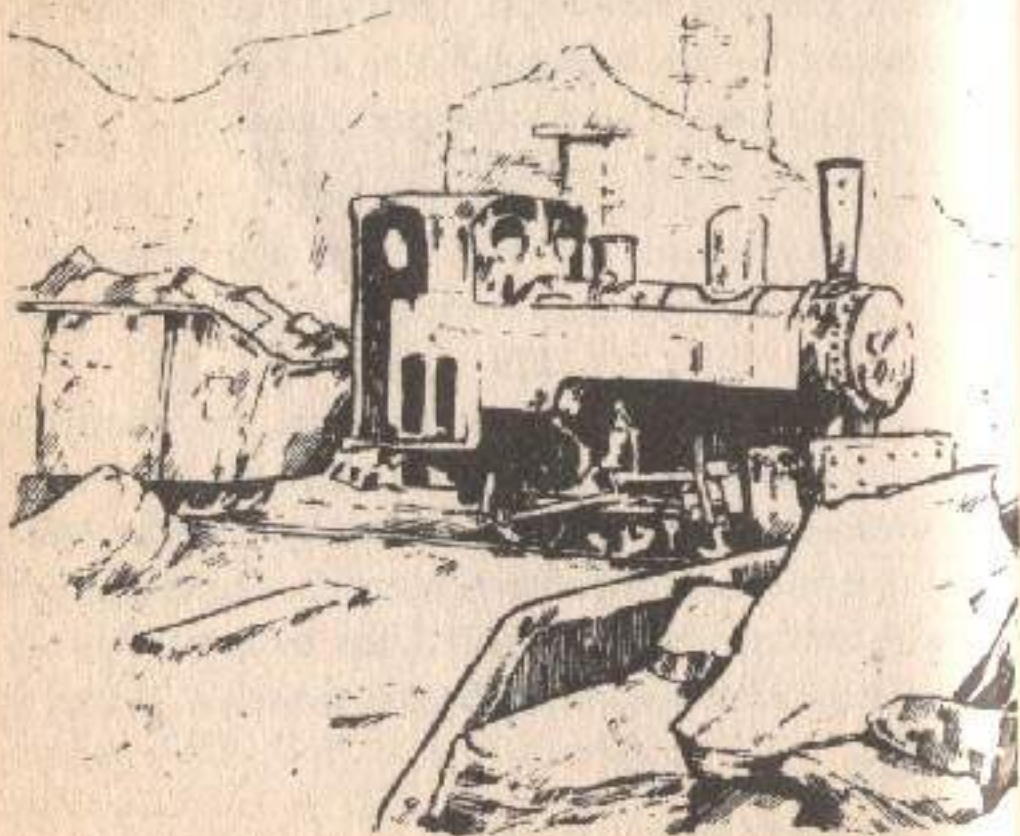
Ti volti di scatto, e ti trovi di fronte la faccia deforme di un orrendo fantasma che emana dalle sue carni corrotte una tale puzza di decomposizione da farti vomitare. Si prepara ad attaccare. Devi far ricorso a tutta la tua Intelligenza per reagire agli assalti e fiaccare la sua Resistenza (12).

Se vinci, vai al **151**.
Se fallisci, vai al **205**.

281

Il mostro si concentra, per completare la sua opera di ipnosi. Devi resistere. Confronta ancora, sulla Tavola di Combattimento, il tuo attuale punteggio di Intelligenza con quello della creatura (10).

Se perdi, vai al **351**.
Se vinci, vai al **372**.

282

Cominci a sfogliare con cautela le pagine ingiallite del diario, scritto, a quanto puoi vedere, da un certo George Hindlett, ingegnere alla miniera di Bryn Coedwig nel 1880. In particolare ti colpiscono le ultime pagine, perché vi si nota un progressivo degrado nel controllo della calligrafia da parte dell'autore. I caratteri si fanno sempre meno chiari, fino a divenire quasi degli scarabocchi. A stento riesci a leggere quanto segue:

23 Marzo 1884

... La casa è gravemente danneggiata, un angolo è crollato insieme a parte del tetto. Quasi tutte le abitazioni di Bryn Coedwig hanno subito, alcune più alcune meno, dei danni a causa degli scossoni. Naturalmente la superstizione, insita nei paesani, attribuisce questi fenomeni ad un'antica maledizione, ma nessuno che abbia un minimo di preparazione culturale può

dubitare di essere stato vittima di un semplice terremoto...

25 Marzo 1884

... Per la prima volta, da quando è avvenuto il disastro, sono andato ad ispezionare la miniera. È incredibile, è completamente intatta; persino le caverne naturali, per lo meno fin dove mi sono spinto. Tuttavia non sono riuscito ad esplorare la nuova galleria, perché all'improvviso mi sono sentito pervadere da un indescrivibile terrore, come se qualcuno mi stesse osservando al di là del raggio di luce della mia lampada...

26 Marzo 1884

... Una strana oppressione pesa su Bryn Coedwig. Tutto ciò che funziona meccanicamente si è arrestato; persino il mio orologio ha cessato di battere (benché stamane abbia ripreso a camminare). Alcune persone, che avevano cercato di lasciare Bryn Coedwig, sono ricomparse alcune ore dopo, confuse e scosse, incapaci di spiegare cosa fosse loro accaduto...

27 Marzo 1884

... Li ho visti: mai mente umana può immaginare cosa siano queste abominevoli creature tentacolate che strisciando si sono insinuate tra noi. Ormai gli uomini che lavorano alla miniera sono in loro potere, ed io stesso sarei stato fatto a pezzi, se non fossi riuscito a scappare al villaggio...

29 Marzo 1884

... Sebbene sia trascorsa ormai una settimana dal terremoto, nessun aiuto ci è ancora pervenuto da fuori. Alcuni paesani sono scomparsi a Quarry Valley e molte pecore del fattore di Ratgoed sono state divorate dalle mostruose creature. Ed io, durante la notte, ho dovuto far fronte agli assalti di esseri ansimanti...

31 Marzo 1884

... Ho deciso: questa notte passerò all'azione. Bloccherò l'entrata della nuova galleria, perché è lì che le creature stanno in agguato. Porterò con me alcune cose che ritengo mi saranno utili: sacchetti di sale comune, alcune bottiglie di olio per lampade, una fiaschetta di acido solforico e la mia pistola. Inoltre mi sono procurato dei candelotti di dinamite...

Dopo il 31 Marzo non ci sono altre note nel diario. Segna sul Registro Personale il numero **282**, nel caso ti servisse rivedere queste pagine.

Se ti sei messo a leggere il diario prima di dormire, vai al **209**.

Se invece lo hai letto dopo averlo ricevuto dalle mani di Petrie-Smith, vai al **260**.

283

Con un ulteriore strattone il mostro ti tira le gambe verso il becco spalancato. A questo punto, tendendo al massimo i muscoli e facendo una torsione, scatti in avanti conficcando con ambedue le mani la punta d'acciaio del bastone nella gola della bestia. Per sapere quanto danno hai procurato a questo avversario, la cui Resistenza vale 12 punti, devi giocare un dado e aggiungere 6 al risultato.

Se l'hai sconfitto, vai al **305**.

Se vive ancora, vai al **345**.

284

Tonnellate di roccia ti travolgono e ti schiacciano, prima che tu possa fuggire. Questa miniera diviene la tua tomba ponendo fine alla tua avventura.

285

Ti precipiti dietro all'intruso che dalla cucina fugge verso l'entrata, dove velocissimo sta per aprire il catenaccio. Senza un attimo di esitazione gli salti addosso.

Vai al **337**.

286

Quando ti svegli, il mattino seguente, ti senti fresco e riposato. Infatti hai recuperato metà della Resistenza e della Volontà perdute negli incontri della notte passata. Petrie-Smith e Lucy entrano portandoti la colazione, le istruzioni per trovare la miniera ed alcune armi. Nello zaino che Petrie-Smith ti porge trovi alcune delle cose indicate da Hindlett. Segna sul Registro Personale, alla voce «Equipaggiamento», i seguenti oggetti: 1 sacchetto di sale, 1 bottiglia di acido solforico, 3 candelotti di dinamite.

Poi ti porge anche la sua vecchia pistola di ordinanza dicendoti: «Ecco la risposta del XX secolo alla magia e alla superstizione!» Alla voce «Armi» del Registro Personale segna: Pistola 2D/- ; 6 proiettili. Per usare la pistola dovrai mettere alla prova la tua Abilità. Quando un avversario viene colpito, la sua Resistenza subisce un danno pari al valore di due dadi (2D).

Infine, proprio quando ti accingi ad andartene, Lucy ti fa scivolare in mano un pacchettino di carta.

Vai al **298**.

287

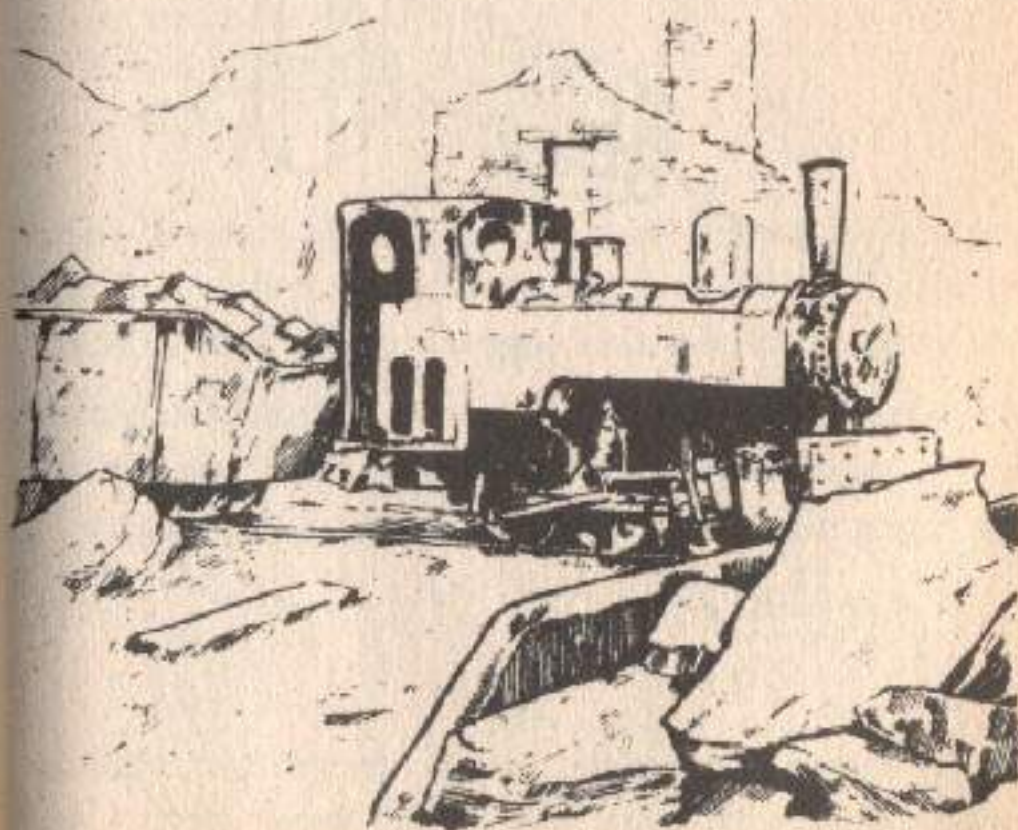
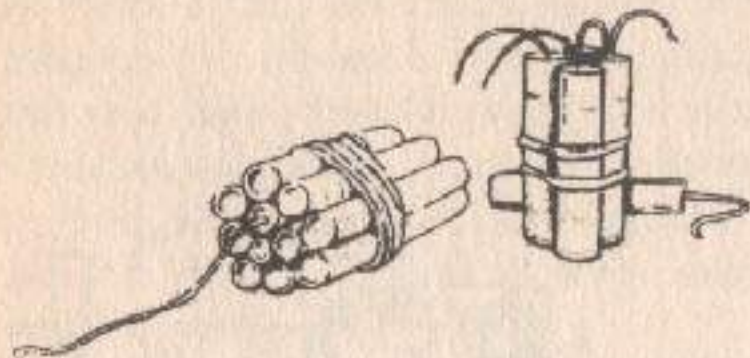
Armati di tutto punto, Petrie-Smith, Lucy e tu vi dirigete alla volta di Quarry Valley, dove vi unite ad un gruppo di valligiani pronti a tutto e armati di vecchi fucili e di dinamite. Un gruppo rimane sotto la direzione di Petrie-Smith e di Lucy, mentre un altro, con un carico di dinamite, si muove verso la cava. Tu rimani da solo pronto ad iniziare il tuo compito altamente rischioso.

Vai al **301**.

288

Con un colpo ben preciso lo fai cadere al suolo privo di vita. A questo punto lo alzi e lo butti di lato fuori dal carrello, poi ti volti per aiutare i valligiani.

Vai al **128**.

289

Riesci a liberare il braccio ed a lanciare la dinamite contro l'alieno. La dinamite volteggia con la miccia accesa ma, arrivata a metà della sua parabola, si ferma e ritorna verso di te. Evidentemente l'alieno controlla con la forza della mente il tuo attacco. Tuttavia il suo stratagemma non riesce: ha calcolato male la traiettoria e la dinamite esplode più vicino a lui che a te, dilaniandolo. Il contraccolpo ti scaraventa a terra e perdi 2 punti di Resistenza. Se con ciò arrivi a 0, la tua avventura finisce qui.
Se sopravvivi ti rialzi e, dopo aver lanciato un ultimo sguardo al cadavere dell'alieno, ti avvicini ai valligiani. Ora che farai? Li esorterai a scappare per salvarsi? Vai al **367.** O li consiglierai di salire sul vagoncino? Vai al **355.**

290

Allontani il cadavere della creatura dalle tue gambe, ma la puzza maledetta che emana dalle sue ferite ti impregna gli abiti. Certo, hai vinto, ma sei esausto.

Vai al **274.**

291

Dopo esserti liberato del tuo avversario gli assesti un buon colpo sulla testa. Poi scappi verso Bryn Coedwig voltandoti di quando in quando, ma non vi è traccia di quella apparizione soprannaturale. Quando arrivi a destinazione, sei esausto: hai perduto 3 punti di Resistenza.

Vai al **328.**

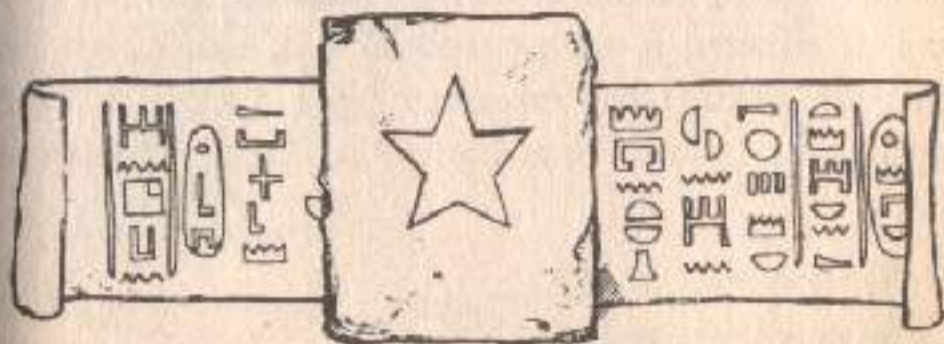
292

Cerchi di gettare la bottiglia di acido solforico ai piedi della creatura. Prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **244.**
Se no vai al **372.**

293

Petrie-Smith ti avverte che ci sono ancora molte creature in giardino. Andrai subito a dar loro la caccia? Vai al **204.** Oppure aiuterai Petrie-Smith a barricarsi in casa? Vai al **185.**

294

La cengia è piuttosto ripida, e per salire devi seguire un sentiero stretto e scivoloso che ti costringe ad appoggiarti alla viscida parete di roccia per non cadere nel vuoto. All'improvviso una pietra sconnessa ti fa inciampare. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **273**.
Se perdi, vai al **241**.

295

Non appena il mutante libera il piccone tu lo afferri per il manico, cercando contemporaneamente di spingere all'indietro il tuo avversario e di strappargli l'arma dalle mani. Devi misurare, sulla Tavola di Combattimento, la tua Forza contro la Forza del mutante (7).

Se vinci, vai al **317**.
Se perdi, vai al **268**.

296

Con un movimento velocissimo e preciso riesci a portarti fuori della traiettoria del ramo, che si abbatte a terra lasciando dietro a sé una scia luminosa che scompare ben presto. Guardi verso l'alto, tra le fronde, ma non ci sono segni o luci misteriose che facciano presagire nuovi pericoli. Tranquillizzato, ti poni nuovamente in attesa. Lontano l'incendio si è spento.

Vai al **206**.

297

Guardi verso il cielo, tra le sferzate del vento, e vedi sempre più nitidamente le figure dei cacciatori che si avvicinano, come se si stessero materializzando dal nulla. E mentre la risata del guerriero riempie l'aria, tu senti la tua Volontà venir meno. La trista predizione si sta avverando!
Perdi 5 punti di Volontà.

Se essa si riduce a 0, vai al **175**.
Altrimenti vai al **318**.

298

La strada scende dal castello fino a Quarry Valley. Qui, per raggiungere la cava che si trova a nord-est sopra la valle, devi prendere un sentiero che passa tra i binari e poi una scalinata che conduce ad un viottolo ricoperto di cenere.

Durante il tragitto tiri fuori dalla tasca lo strano pacchetto che ti ha dato Lucy. Lo apri e ti appare una tavoletta di creta con sopra inciso un pentacolo. Dalle istruzioni scritte sull'involucro di carta capisci che si tratta di un Talismano Magico il quale, usato insieme alla formula «Mandala», può proteggere da «ogni sorta di magia, stregoneria, o diavoleria». Con una risatina scettica lo riponi in tasca. Segna il Talismano Magico alla voce Equipaggiamento del Registro Personale e vai al **314**.

299

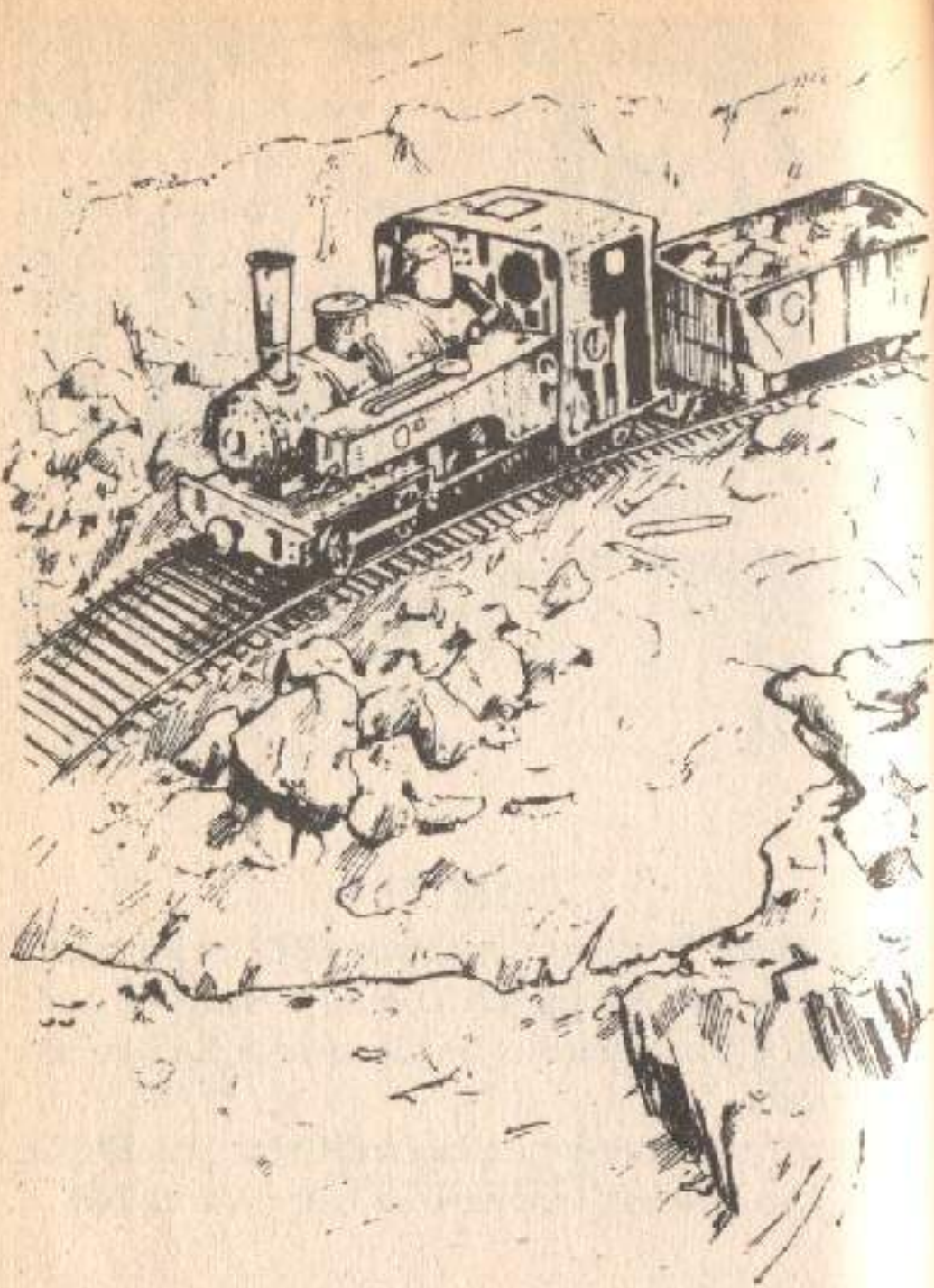
Disperatamente cerchi di liberare il braccio dalla presa del valligiano, ma inutilmente. La dinamite ti cade dalle mani e con il piede cerchi di lanciarla più lontano possibile; troppo tardi: un'esplosione tremenda ti fa saltare in aria dilaniato. È la fine della tua avventura.

300

Per sostenere le sferzate psichiche della creatura devi misurare la tua Intelligenza contro la sua (10) sulla Tavola di Combattimento. Se vince, togli 6 punti alla tua Volontà.

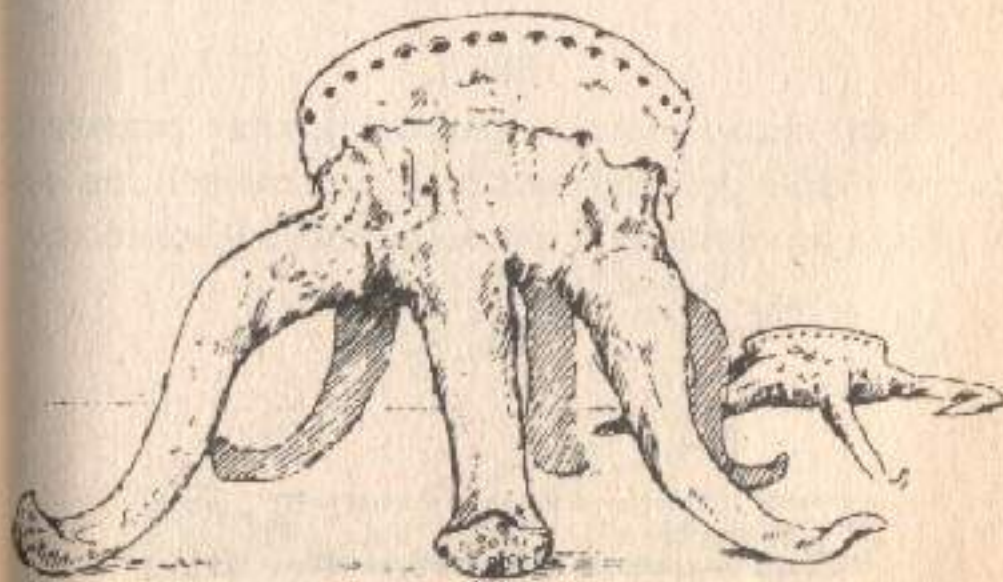
Ora puoi finalmente contrattaccare! Usi la pistola? Vai al **270**. O ti affidi al Talismano di Lucy? Vai al **248**.

301

Guardingo ma veloce ti avvii, tra massi e rocce, ad est verso la cava. Un grande silenzio regna in queste ore del mattino, tanto da farti venire il dubbio che gli alieni se ne siano già andati, o che siano ancora in agguato all'entrata della miniera. Per controllare ti arrampichi su un alto cumulo di rocce, da dove puoi

scrutare a tuo agio. Ed ecco che sotto di te, nella penombra dell'entrata, vedi due umanoidi appostati, armati di picconi.
Mentre stai valutando la possibilità di metterli fuori combattimento, la locomotiva della miniera, con a traino una serie di vagoni carichi di pietre, compare sbuffando per immettersi su un binario circolare che passa proprio sotto il punto in cui sei di vedetta. Qui la locomotiva si ferma, e il mutante che sta alla guida comincia a scaricare i blocchi di pietra.
Ad operazione ultimata il mutante rientra nella cabina e riparte. Pensi che sia una buona occasione per saltare audacemente a bordo, cercare di mettere fuori combattimento il manovratore e prendere possesso della locomotiva? Vai al **342.** O preferisci lasciarti scivolare in uno dei vagoncini? Vai al **320.**

302

Incapace di resistere togli anche l'ultimo catenaccio e apri la porta. Lunghe mani diafane ti afferrano, trascinandoti nella notte. Non ricordi più nulla, e qui termina la tua avventura.

303

Lucy ascolta con attenzione il tuo racconto, ma con tuo grande stupore non sembra affatto sorpresa o spaventata da quello che dici. Gliene chiedi ragione ed essa ti risponde che da quando è comparsa la nebbia, al villaggio si è verificata una serie di inesplicabili fenomeni. Macchinari inceppati, improvvise tempeste, scosse telluriche, misteriose apparizioni, di cui suo padre ha avuto notizia.

Al termine della cena Lucy ti propone di andare a riposare e ti accompagna nello studio di suo padre, dove è stato apprestato un letto da campo per te. Vai subito a dormire? Vai al **209.** O preferisci curiosare un po' tra le cose di Petrie-Smith? Vai al **266.**

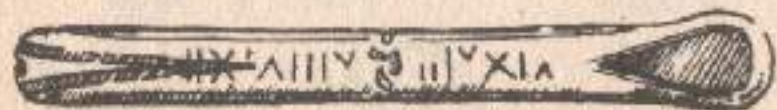
304

Ti abbassi di scatto, cosicché il piccone va a conficcarsi su un altro mutante che sta salendo sul vagone e che finisce a terra. Mentre il tuo avversario, sibilando di rabbia, cerca di estrarre il piccone da questa vittima incidentale, potresti approfittare per colpirla con il bastone. Vai al **202.** O vuoi cercare qualche altra soluzione? Vai al **69.**

305

Un fiotto denso, nero e spaventosamente puzzolente zampilla dalla gola del mostro, i cui tentacoli mollano la presa con movimenti convulsi, finché giace morto.

Vai al **274.**

306

Non appena il mutante riesce a montare di lato sul vagoncino, lo accogli con un colpo di bastone che va a colpirlo secco in faccia, gettandolo a terra e privandolo del suo piccone.

«Afferra quell'arma!» stai gridando ad uno dei valligiani, quando senti che qualcosa è caduto alle tue spalle.

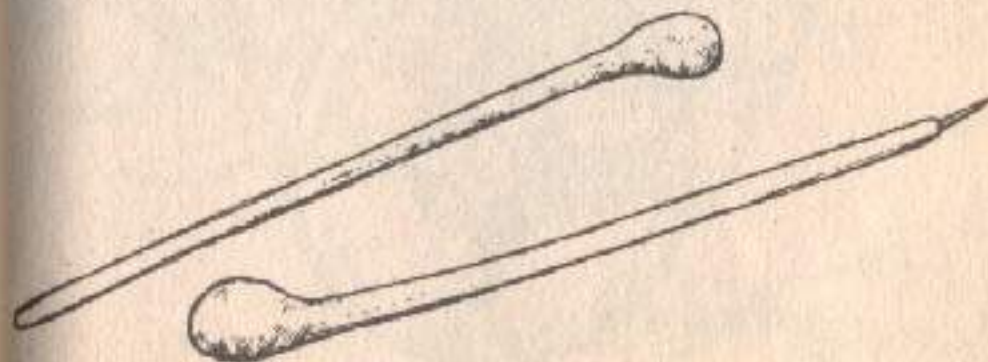
Ti giri di scatto e ti trovi di fronte ad un mutante orribilmente deforme che ti attacca, mentre tu sei per un attimo paralizzato dai conati di vomito che ti provoca lo spaventoso odore delle sue carni corrotte. La Resistenza di questo mutante è di 12 punti. Dopo averlo scritto sul Registro Personale, metti alla prova la tua Intelligenza, per vedere se resisti al suo attacco.

Se ci riesci, vai al **377.**
Altrimenti vai al **341.**

307

Con uno sforzo disperato esci dal buio e ti accorgi che quell'ombra bestiale è scomparsa, lasciandoti nuovamente solo tra le rovine. Allora cerchi di raggiungere la quercia, dove il fuoco è ormai spento, per metterti sotto la sua protezione.

Vai al **150.**

308

Non appena la creatura si lancia verso di te, prendi la pistola e spari. Ma il primo colpo è sufficiente per farti capire che con quest'arma non puoi far nulla, infatti le pallottole la trapassano come fosse un sacco, lasciandola intatta! Sottrai dal Registro Personale un proiettile. Ora la bestia ti incalza, riuscirai a sopravvivere al suo attacco?

Vai al **278.**

309

Punti la pistola e spari alla stalattite che pende sopra la creatura. Puoi sparare una o due volte, ma ricordati di mettere ogni volta alla prova la tua Abilità. Ci vogliono 8 punti per staccare la stalattite.

Se riesci nell'intento, vai al **343.**
Se no vai al **372.**

310

La chiave inglese colpisce con tale violenza la mano con cui stai aggrappato al bordo della locomotiva, che sei costretto a lasciare la presa perdendo ogni appoggio e precipitando giù tra le guardie della miniera. Ti rendi conto che non riuscirai mai a far fronte ai loro picconi. La tua avventura finisce qui.

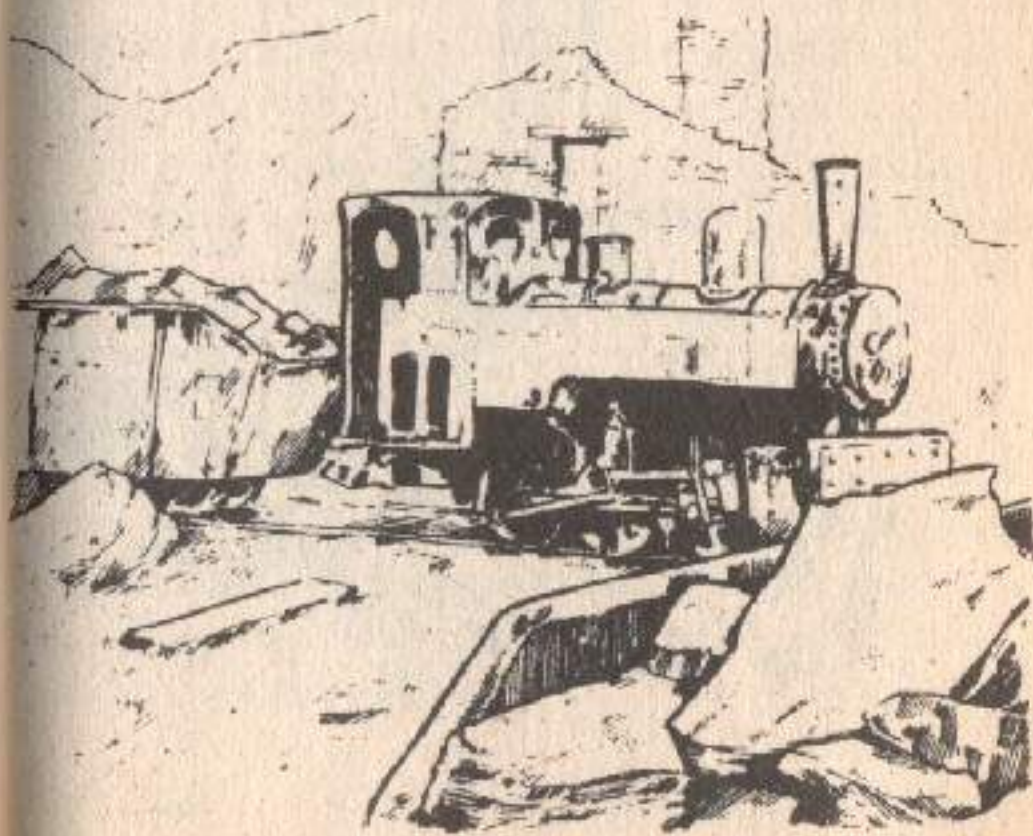
311

Ti allontani dalla scala, appiattendoti sul pavimento. Un attimo dopo una massa di detriti e polvere irrompe nella caverna.

Vai al **324.**

312

La creatura ti squarcia con il becco, strappandoti le budella. Qui termina la tua avventura.

313

Con un ultimo colpo al collo stendi l'avversario, che strabuzza gli occhi e cade a terra tra schizzi di spore. Mentre, appoggiato al muro, tenti di riprendere fiato, l'eco di alcuni spari e di passi precipitosi ti fanno accorrere nell'ingresso; sulla soglia della porta spalancata giacciono i resti di un altro mutante, ucciso da Petrie-Smith che con il fucile ancora fumante sta scendendo le scale.

«Attento» grida, «ci sono ancora altre creature nel giardino!»

Ti precipiti ad inseguirle? Vai al **204.** O aiuti Petrie-Smith a barricare la casa? Vai al **185.**

314

Il sentiero conduce ad un'enorme apertura che inghiotte una linea ferroviaria. Il luogo sembra deserto, tuttavia ci sono evidenti tracce che testimoniano un uso recente delle rotaie: infatti la ruggine lascia apparire in molti punti il metallo lucente. Dopo aver controllato il tuo equipaggiamento ti avventuri nella galleria, mentre un vento gelido comincia a sferzarti la faccia.

Vai al **332.**

315

Scaraventi lo zaino nella sua bocca e ti precipiti lungo la galleria sempre inseguito dalla creatura. Lancia un dado (1D) per vedere quanti punti di Resistenza perdi quando il mostro esplode.

1 = 2 punti 2-5 = 4 punti 6 = 3 punti

Se la tua Resistenza si riduce a 0, la tua avventura finisce qui. Se sopravvivi recuperi tutti i punti di Intelligenza perduti, e correndo lungo la galleria raggiungi un altro incrocio.

Vai al **68.**

316

Il mutante sta cercando di soffocarti. Metti alla prova la sua Abilità (che è uguale alla tua): se vince devi togliere 2 punti alla tua Resistenza, e se si riduce a 0 vai al **275.** Se invece non vieni sconfitto, vai al **239.**

317

Gli hai appena strappato il piccone dalle mani, e subito gli assesti un colpo deciso alla testa che lo manda a terra privo di vita. (Questa è l'occasione buona per recuperare il tuo bastone, se per caso l'avevi perduto.) Baldanzoso per questo successo, torni ad occuparti degli abitanti del villaggio.

Vai al **128.**

318

Mentre gli alieni si stringono in circolo, dondolandosi lentamente, i loro corpi si illuminano di sprazzi di luce colorata; poi all'improvviso un fascio di energia li investe, per trasformarsi immediatamente nella caccia selvaggia. La caverna si riempie di nitriti di cavalli e di abbaiar di cani: è proprio vero, la caccia ha travolto gli alieni! Le loro grida spaventose vengono sommerse da quelle degli animali e nella penombra puoi scorgere i bagliori delle lance che vibrano, assetate di sangue.
Ad un tratto un lampo di luce si sprigiona dal centro della mischia, accecandoti per un attimo. Quando la vista ti ritorna un grande silenzio regna tutt'intorno, e la miniera è completamente vuota. Ormai il vagone sul quale ti trovi è già lontano.

Vai al **329.**

319

Il ramo precipita, colpendoti ad una spalla. Getta un dado per vedere di quanto si riduce la tua Resistenza.

Se questa va a 0, vai al **171.** Un po' incerto sulle gambe riesci a rialzarti e a riprendere la lancia, che ti era caduta. Del fuoco, che prima divampava, misteriosamente non vi è più traccia.

Vai al **206.**

320

Non appena la locomotiva passa lungo le rotaie sotto di te, ti lasci scivolare abilmente giù dal cumulo di rocce fino a saltare in un vagone. Subito ti nascondi, in tempo per non essere visto dai guardiani della miniera. Intanto la locomotiva ritorna nella miniera e si ferma proprio nello stesso punto dove l'hai vista ieri.

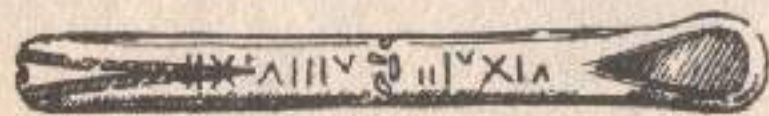
Vai al **109.**

321

Sei bloccato dai tentacoli della creatura, che lentamente ti trascina verso il suo becco spalancato. Devi misurare la tua Forza contro quella dell'avversario (6), sulla Tavola di Combattimento.

Se non riesci a liberarti dalla sua presa, vai al 345.

Se invece ce la fai, devi immediatamente pensare a un modo per affrontarlo. Usi le bombe a cherosene? Vai al **143.** O escogiti qualcosa di meglio? Vai al 196.

322

Ti affretti a chiudere la finestra, ma ti accorgi che l'intruso è già entrato e dalla cucina si sta avviando alla porta principale. Non c'è tempo da perdere. Se non ti muovi subito, c'è il rischio che quello faccia entrare i suoi complici! Infatti non appena ti precipiti fuori dalla cucina, vedi una figura pallida che sta cercando di aprire la porta d'entrata. Senza stare a pensare, gli salti addosso. Metti alla prova la tua Abilità.

Se riesci, vai al **362.**

Se sfortunatamente perdi, vai al **349.**

323

Tiri fuori dalla camicia la bacchetta. Apparentemente è del tutto insignificante, come uno di quei bastoncini che si tirano ai cani per insegnare a riportare. Ma la scritta, a caratteri runici, ti ricorda la traduzione di Petrie-Smith "Lanciami sopra i tuoi nemici". Detto fatto, la scagli con tutte le tue forze in direzione della creatura aliena.

Vai al **346.**

324

Dopo un po' torni fino in cima alle scale, da dove cerchi di vedere qualcosa. Il vento si è calmato e, tra nuvole di polvere, puoi scorgere un ammasso enorme di detriti ai piedi della scala.

Ti frughi nelle tasche e tiri fuori una vecchia bussola. Il suo ago sembra impazzito; gira vorticosamente e poi si ferma. È probabile che non segni affatto il nord, tuttavia è pur sempre un punto di riferimento.

Vai al **365.**

325

Il mutante, scaraventato contro la fiancata del carrello, strabuzza gli occhi e cade al suolo. (Ti conviene approfittare di questo momento per recuperare, se l'hai perduto, il tuo bastone.) A questo punto non ti resta che sollevare quel corpo inerte e scaraventarlo fuori del vagone, prima di occuparti nuovamente dei valligiani.

Vai al **128.**

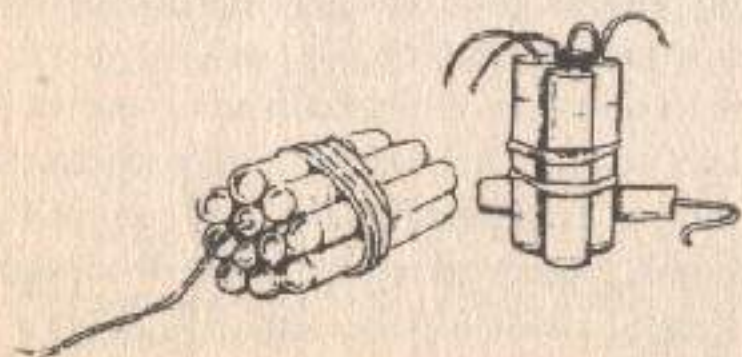
326

Rovisti nel sacco: se hai della dinamite, vai al **335.** Se hai dell'acido, vai al **292.**

327

Riesci a sbilanciarlo e a buttarlo fuori, ma lui ti afferra con le sue orribili mani per le spalle, tentando di trascinarti giù dal vagone in corsa. Devi mettere alla prova la tua Forza contro la Forza dell'avversario (7), per cercare di non precipitare con lui.

Se ce la fai, vai al **350.**
Se no, vai al **366.**

328

Quando entri a Bryn Coedwig è già sera, e ti dirigi verso la casa di Petrie-Smith, comunemente conosciuta come il castello. La tua amica Lucy ti viene ad aprire, e dopo averti abbracciato con grande affetto ti fa accomodare in salotto, accanto al fuoco. Si scusa con te perché il padre, dice, si è già ritirato a riposare a causa di un po' d'influenza. Intanto ti offre del tè e del brodo per ristorarti (recuperi 1 punto di Resistenza), e si informa della tua salute e del viaggio.

Vai al **303.**

329

Poco dopo un rombo spaventoso riempie l'aria, la terra trema e tonnellate di rocce si abbattono sul fondo della cava insieme ad ondate d'acqua. Petrie-Smith e i valligiani devono aver abbattuto le pareti della miniera e con esse anche quelle del serbatoio. Non c'è tempo da perdere, alle tue spalle un muro d'acqua sta per abbattersi contro l'entrata della galleria. Griderai agli abitanti del villaggio di buttarsi giù dal vagone? Vai al **348.** O di tenersi ben saldi e restare al loro posto? Vai al **360.**

330

Sei aggrappato al bordo della locomotiva in corsa, mentre il mutante ti attacca con la chiave inglese. Metti alla prova la tua Abilità contro quella dell'avversario (7).

Se vince, vai al **310.**
Se sbaglia e tu sei armato di pistola, vai al **356.**
Se sei armato di pugnale, vai al **247.**
Se scegli di batterti corpo a corpo, vai al **208.**

331

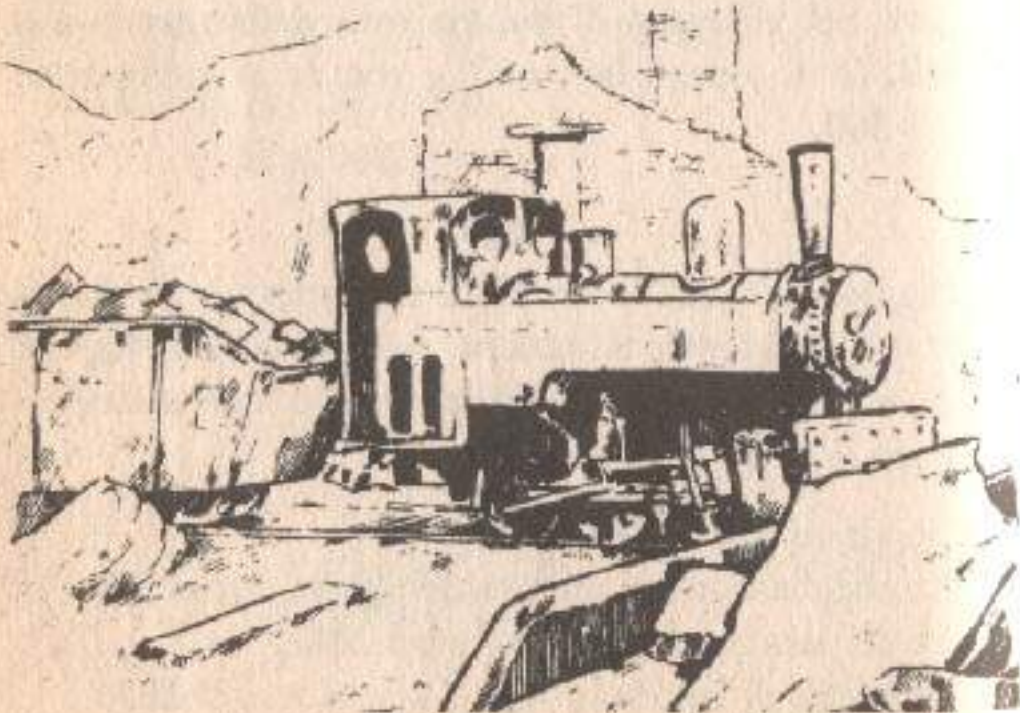
Spari all'impazzata nelle fauci della creatura, tanto che brani di carne lacerata ti schizzano addosso. Puoi spararle quante volte vuoi, e togliere il relativo punteggio dalla sua Resistenza.

Se l'hai uccisa, vai al **290.**
Se sopravvive, vai al **312.**

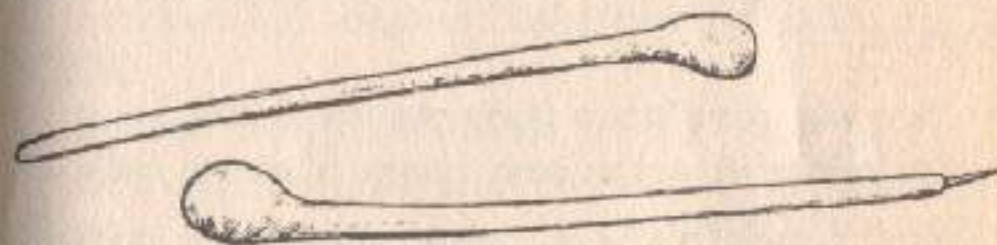
332

Ad un certo punto la galleria comincia a scendere con una fortissima pendenza, tanto che sei costretto ad usare le traversine delle rotaie come gradini. Prosegui respirando a fatica, con il fiato che si trasforma in una pallida nebbia, finché giungi in un basso camminamento illuminato dalla fioca luce di alcune lampade appese alle pareti. Ti fermi in ascolto e senti in lontananza un vago rimbombo. Incuriosito, ti affretti lungo il passaggio fino al limitare di una caverna.

Vai al **272.**

333

La creatura assomiglia ad un'enorme zucca trascinata da numerose gambe a forma di tubero. Insomma non è altro che una bocca e uno stomaco ambulanti, dai quali, attraverso una chiostra di denti simili a paletti, fuoriesce un fiato che sa di marcio. Masticando e digrignando le mascelle caracolla in avanti. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza.

Se fallisci, vai al **278.** Se vinci scegli l'arma con cui combattere.

O la pistola, in questo caso vai al **308.**
O il bastone, in questo caso vai al **212.**
Oppure, se preferisci attaccare insieme agli altri, vai al **166.**

334

Le fiamme che lambiscono l'edificio si innalzano verso il cielo scuro. Ma, man mano che ti avvicini, ti rendi conto che gli occhi ti devono aver ingannato. Infatti non senti alcun crepitio, né alcun calore: per quanto le fiamme divampino, nessuna delle case si sta consumando!

Mentre capisci di essere caduto in una trappola, e ti volti per scappare, ti accorgi di un'enorme ombra che si allunga sul pavimento. Deve appartenere a qualche essere che sta alle tue spalle, tra te e il fuoco. Affronterai il tuo assalitore con la lancia? Vai al **358.** O preferisci scappare, contando su una decisione repentina che colga di sorpresa il nemico? Vai al **269.**

335

Non puoi lanciare la dinamite contro la creatura, perché rischieresti di venire travolto tu stesso. È necessario ottenere uno scoppio ritardato. Perciò togli ogni cosa dal sacco, eccetto la dinamite, e ti volti contro il mostro per scaraventargli in bocca il sacco appallottolato. Metti alla prova la tua Abilità: se ce la fai, vai al **315.** Altrimenti, vai al **372.**

336

Procedi a passi felpati, appoggiandoti alla parete fredda e umida che conduce verso l'oscurità più profonda, conscio di essere alla mercé di chissà quali altri orrori. Ad un certo punto passi accanto a una cengia che sale dalla base della parete verso le ombre più fitte della caverna.

Se vuoi salire lungo la cengia, vai al **294.**

Se preferisci continuare lungo la parete della caverna, vai al **354.**

337

Sei di fronte ad un umanoide.

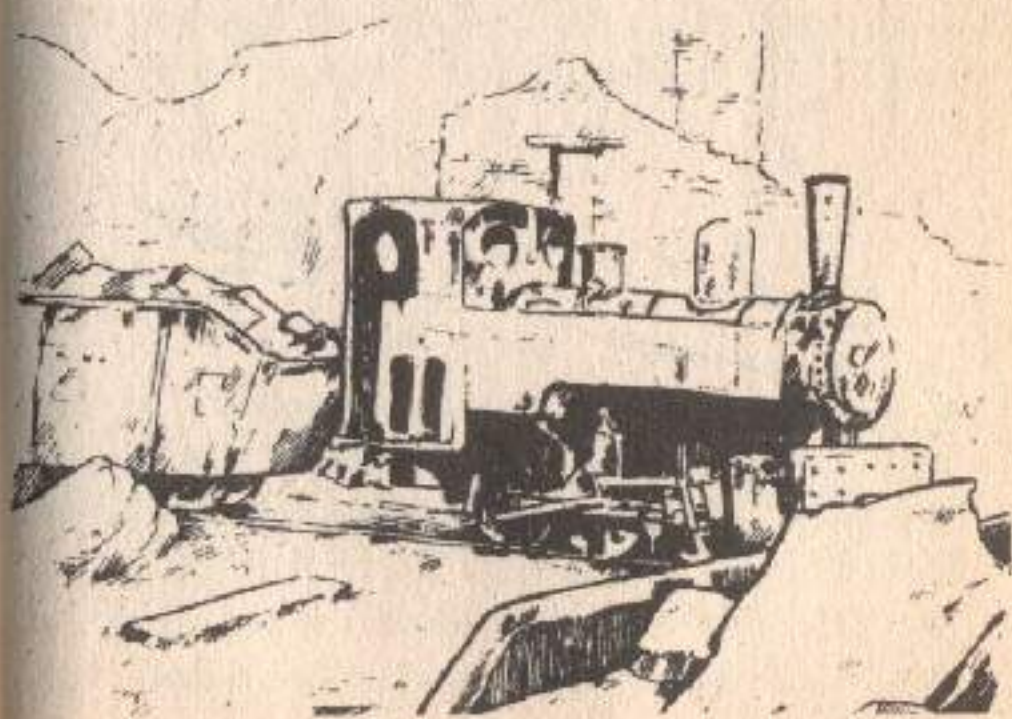
Segna sul Registro Personale le sue caratteristiche: Forza 7, Resistenza 8, Abilità 7, Arma (Mani) 2/-. La sua pelle coriacea è pallida, ricoperta sulla schiena di una strana escrescenza fungosa ed emana da tutto il corpo un tremendo odore di muffa e decomposizione. Con gli occhi gialli fiammeggianti si butta su di te per strozzarti!

Devi affrontarlo a mani nude, ma poiché fortunatamente i suoi movimenti sono lenti, puoi attaccarlo per primo. Se l'avversario sopravvive toccherà a lui attaccare, e così via finché uno dei due non risulti vincitore.

Se riesci a vincerlo e l'hai affrontato nell'atrio, vai al **276.**

Se l'hai vinto nella sala da pranzo, vai al **313.**

Se invece sei stato sconfitto, l'umanoide butterà in giardino il tuo corpo privo di vita ponendo fine così alla tua avventura.

338

Un essere schifoso, simile ad un polipo gelatinoso si ferma ad un paio di metri da te. Dal suo corpo ad imbuto spuntano sei tentacoli e una serie di occhi neri brillano a corona intorno alla sua sommità. Una aureola rossastra circonda questo mostro, e mentre lo osservi senti uno strano ronzio nella testa ed ondate di energia che ti investono. Ti sta bombardando con effluvi psichici.

Vai al **300**.

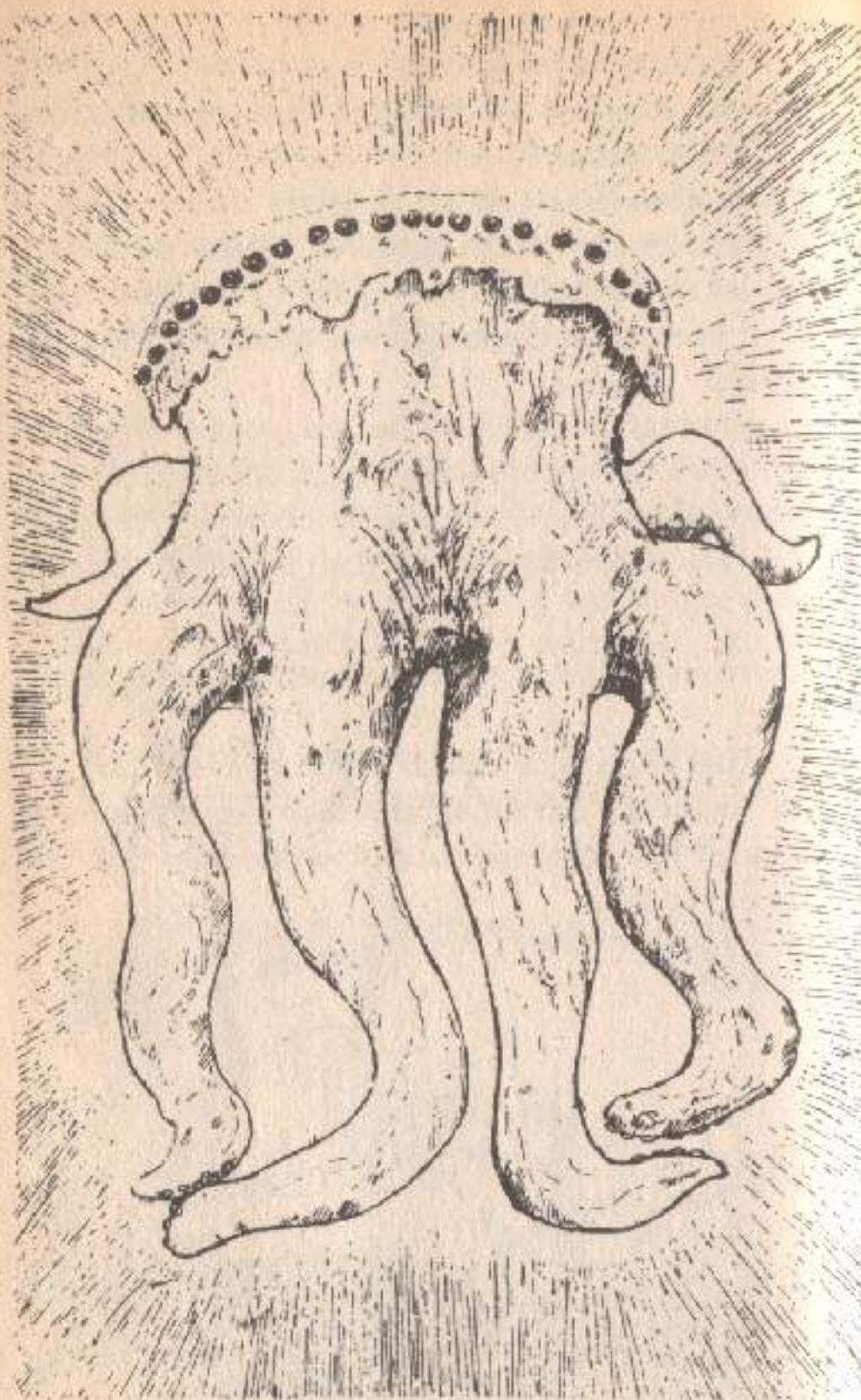
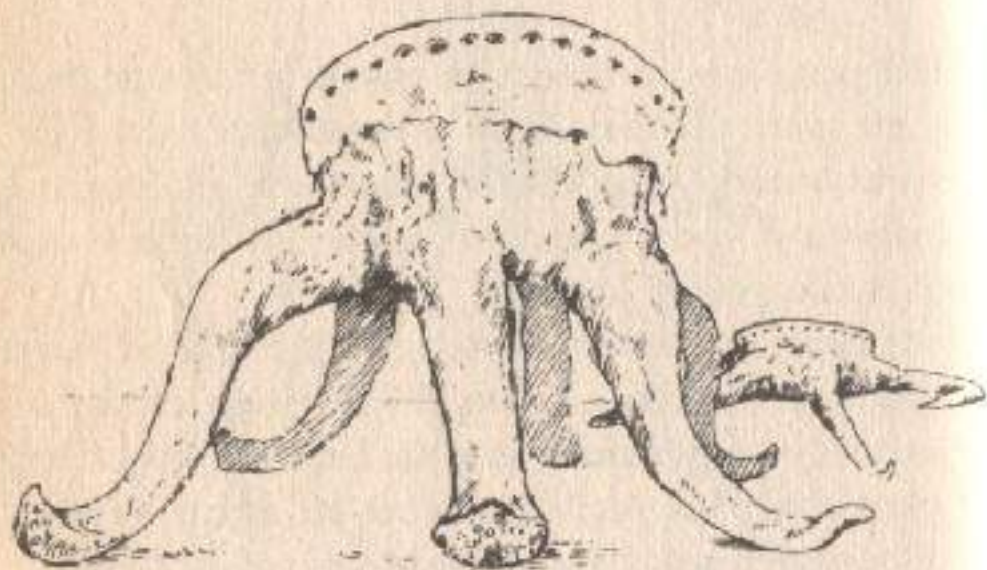
339

Non appena il primo mutante appare sulla fiancata di lato, gli spari addosso. Togli una pallottola dal Registro Personale. Dalla schiena squarciata gli fuoriesce una nuvola di spore biancastre, e con un terribile grugnito ricade giù dal carrello.
Alle tue spalle senti un tonfo, ti volti e ti trovi faccia a faccia con un altro mostro deforme, che emana un odore di decomposizione tale da farti vomitare. Devi far ricorso alla tua Intelligenza per far fronte all'attacco di questa creatura, la cui Resistenza vale 12 punti.

Se vinci, vai al **60**.
Se perdi, vai al **250**.

340

Con un ultimo rabbioso ruggito, la creatura si accascia al suolo. Davanti ai tuoi occhi increduli ogni sua forma vegetale si dissolve e si consuma: la faccia frondosa si gonfia per poi ingiallire e ridursi in polvere; dal corpo, che si ricopre di fango e di muffa, esala un fetido odore di marciume; e alla fine una specie di ec-

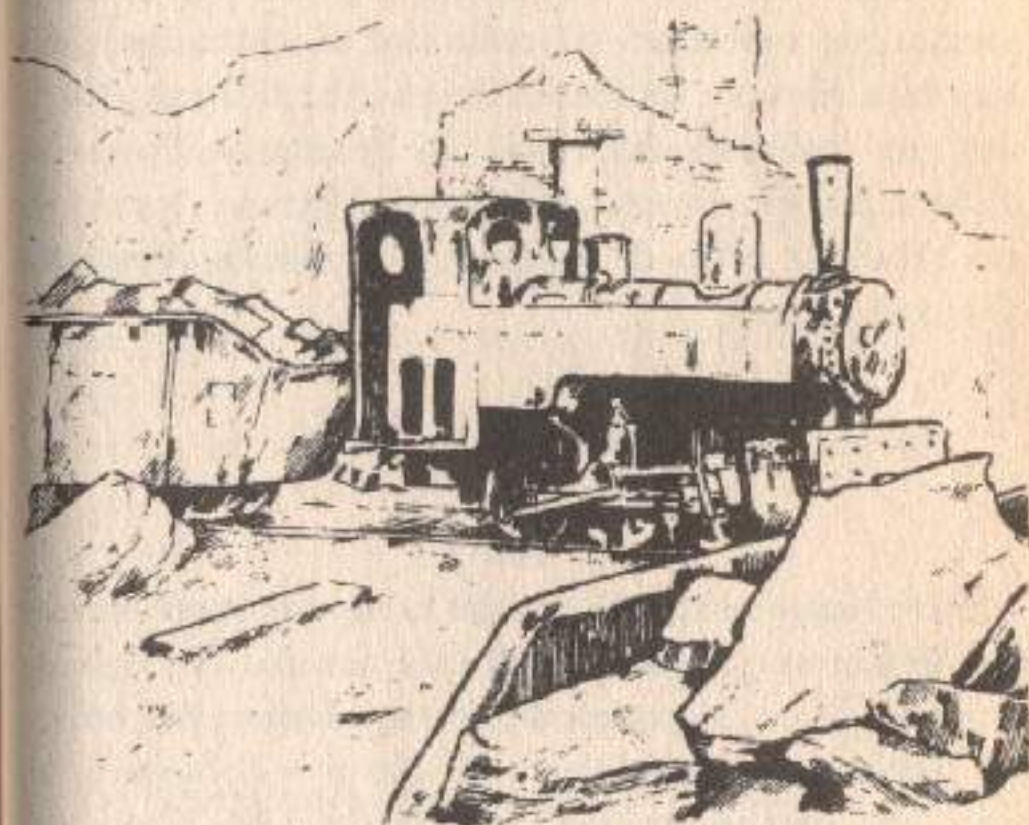
toplasma abbandona quei resti informi per sparire tra i cespugli.
Eccoti nuovamente solo sulla strada di Bryn Coedwig, mentre ti chiedi se tutto questo non sia stato altro che un sogno. Ma sul collo porti ancora i segni di due artigli che di certo non hai sognato. Raccogli il tuo sacco e ti affretti a destinazione, dopo aver ripreso il bastone se per caso l'avevi perduto durante lo scontro.

Vai al **328**.

341

Con un grido da far gelare il sangue il mutante cerca di ucciderti con un colpo di piccone. La sua Abilità vale 6 punti e il piccone può provocare un danno di 6 punti. Devi mettere alla prova la tua Abilità per vedere se ti colpisce.

Nel caso ti uccida, vai al **378**.
Se ti manca o non riesce ad ucciderti, vai al **202**.

342

Non appena il treno si rimette in moto scendi agilmente tra le rocce e salti sulla locomotiva in corsa. Spaventato, il mutante afferra una pesante chiave inglese per attaccarti. Riuscirai ad eliminare il tuo avversario prima di arrivare in vista dei guardiani della miniera?

Se usi la pistola, vai al **364**.
Se usi il pugnale, vai al **277**.
Se lo prendi a pugni, vai al **228**.

343

La stalattite cade dal soffitto andando a conficcarsi proprio in mezzo alla schiena del mostro, che si accascia morente. Devi approfittare per scavalcarlo e fuggire lungo la galleria.

Vai al **244**.

344

Inciampando nei massi sconnessi che si trovano sul percorso finisci per trovarti davanti ad un cancello di ferro. Provi a far forza sulle sbarre, ma queste non si piegano: sei in trappola! Intanto il vento diabolico che nasce dall'oscurità ti è addosso, e tu sai che non ti resta che affrontarlo.

Vai al **98.**

345

La creatura lascia per un attimo la presa, per farsi più vicino a te e beccarti sul collo con il rostro spalancato. Ma tu riesci a divincolarti, cosicché il becco ti ferisce una spalla. Perdi 3 punti di Resistenza. Forse hai ancora una possibilità di salvarti. Metti alla prova la tua Abilità e cerca di recuperare la pistola, prima che ti faccia a pezzi.

Se ce la fai, vai al **331.**
Altrimenti vai al **312.**

346

Mentre vola in aria la bacchetta si trasforma in una lancia fiammeggiante, che sfida il freddo vento che si è alzato da est. La miniera diventa sempre più buia e da lontano ti giunge l'eco dei nitriti e l'abbaiare dei cani, che preannunciano l'avvicinarsi della caccia selvaggia. Ed ecco infatti avanzare da est, quasi materializzati dal nulla, i cavalieri. Un brivido ti corre lungo la schiena: la caccia ti sta indebolendo e infatti la risata del loro capo ti rimbomba nella testa fino a farti perdere 5 punti di Volontà. Se così essa si riduce a 0, vai al **175.** Ora l'alieno si libra nell'aria avvolto in un'aura rosata e prepara un nucleo di energia da far esplodere, ma prima che possa scagliare il suo proiettile contro di te la caccia lo travolge. Nella penombra si possono intravedere i bagliori delle punte delle picche, finché un lampo di luce bianca annienta questa folle scena. Davanti a te non c'è più nulla. Puoi dedicarti liberamente agli abitanti del villaggio, unendoti ad essi. In questo caso vai al **367.** Oppure puoi sganciare un carrello dal resto del treno. In questo caso vai al **355.**

347

Hai perduto 4 punti di Volontà e ti ritrovi nell'impossibilità di muoverti. L'ombra bestiale ti balza addosso, e ti avviluppa nei suoi tentacoli facendoti perdere ogni speranza di salvezza. Devi mettere alla prova la tua Intelligenza.

Se riesci a superare questo difficile momento, vai al **307.**
Se no vai all'**84.**

348

Incitando gli abitanti del villaggio a seguire il tuo esempio, monti sul bordo del carrello e salti giù. Dai prova della tua Abilità nell'atterrare.

Se ottieni un punteggio uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **142.**
Altrimenti, vai al **126.**

349

Nella fretta inciampi e cadi lungo disteso, mancando clamorosamente l'avversario. Contemporaneamente alle tue spalle esplodono alcuni colpi di fucile che crivellano l'intelaiatura della porta sopra di te. Petrie-Smith, in piedi sulle scale con il fucile in mano, ti guarda esterrefatto: la tua caduta è stata provvidenziale!
Ti volti nuovamente verso l'intruso, i cui pochi resti giacciono a terra mentre una nebbiolina di sottile polvere bianca vi aleggia sopra. Ancora qualche sussulto, poi la creatura muore.

Vai al **293.**

350

Distendi di scatto le braccia, riuscendo a fargli perdere la presa e a scaraventarlo sulle rotaie. Poi rivolgi nuovamente la tua attenzione agli abitanti del villaggio.

Vai al **128.**

351

Ogni tuo pensiero scompare, mentre il corpo si intorpidisce. Qui termina la tua avventura: nelle fauci di una orribile bestia.

352

La creatura fa ancora un tentativo per sottomettere la tua mente. Confronta la sua Intelligenza (10) con la tua, sulla Tavola di Combattimento. Se vince, togli 6 punti alla tua Volontà. Forse è meglio provare a vedere l'effetto del Talismano di Lucy. Vai al **248.** Oppure preferisci tornare indietro lungo la galleria? Vai al **184.**

353

A stento riesci a distogliere gli occhi da quelle ipnotiche spire buie, e cerchi di rimetterti sotto la protezione della quercia. Alle tue spalle intanto il mulino comincia a vibrare con forza, e le travi che sostengono il tetto si scagliano contro di te, quasi fossero animate!
Nascosto dietro il tronco dell'albero osservi il villaggio, dove echeggia una lugubre risata che scompare dopo un fragoroso tuono.
Hai perduto 1 punto di Resistenza ed 1 di Volontà.

Se la Resistenza si riduce a 0, vai al **171.**
Se la Volontà si riduce a 0, vai all'**84.**
Altrimenti vai al **235.**

354

Segui per un po' la parete della caverna, che deve essere senz'altro una grotta naturale perché non vi è traccia di opera dell'uomo. Fa molto freddo, e le pareti trasudano umidità. Enormi stalattiti ti obbligano di quando in quando a deviare, finché giungi all'imboccatura di una galleria che sembra condurre a sud-ovest. Ti infili in questo tunnel? Vai al **222.** O prosegui verso nord lungo la parete della caverna? Vai al **336.**

355

Voltandoti verso i valligiani vedi che, per quanto storditi, hanno recuperato la loro Volontà. Ti precipiti verso di loro per incitarli ad abbandonare la miniera prima che Petrie-Smith attacchi, ma ormai è troppo tardi: infatti tre grandi esplosioni lacerano l'aria proprio mentre stai cercando di farli salire sul carrello. Alcuni saltano subito a bordo, mentre un paio, dopo averti aiutato a togliere il fermo dalle ruote, montano sul carrello che dapprima lentamente, poi sempre più velocemente scorre lungo le rotaie.

Vai al **92.**

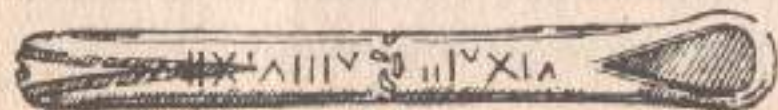
356

La chiave inglese sta per colpirti alla testa quando spari e colpisci in pieno petto il mutante. Un secondo colpo lo ferisce alla testa, squarciandola orrendamente e trasformandola in una spettacolare nube mefitica. Il suo corpo si accascia in un angolo della cabina, proprio nel momento in cui la locomotiva giunge in vista dei guardiani della miniera. Togli due pallottole dal Registro Personale, poi vai al **131.**

357

Con un affondo tempestivo trapassi il cuore del mostro, che cerca invano di estirparsi il bastone dal petto. Contorcendosi per il dolore, stramazza al suolo. Allora riprendi il bastone e ti affretti ad aiutare gli abitanti del villaggio.

Vai al **128.**

358

La punta della lancia comincia a brillare di una luce dorata, al tuo repentino dietro front. Un fantasma da incubo si presenta ai tuoi occhi: le sue estremità sono costituite da tentacoli neri che cercano di afferrarti. Impaurito, ti ritrai. Metti alla prova la tua Intelligenza per vedere se sei in grado di fronteggiare questo orrore.

Se ce la fai, vai al **58.**
Se no vai al **347.**

359

Ti sposti di lato per evitare che il pazzo ti salti addosso, poi con uno sgambetto lo fai cadere a testa in giù per il pendio. Ed ora preferisci aspettare e affrontarlo? Vai al **50.** O è meglio che gli salti addosso per colpirlo con il bastone? Vai al **61.**

360

Tutti si stringono gli uni agli altri, afferrandosi il più saldamente possibile alle fiancate del vagoncino. Poi all'improvviso l'onda nera vi raggiunge, sollevando e rovesciando il carrello dalla parte posteriore. Non riesci a far niente e vieni travolto dall'ondata che ti trascina con sé.

Vai al **67.**

361

Con uno sforzo enorme riesci a puntarti sui gomiti, a mettere una gamba sul bordo e ad issarti completamente al sicuro. Sei esausto e ti lasci andare per un po'. Hai perso 1 punto di Resistenza. Rinfrancato, ti alzi faticosamente e riprendi il cammino lungo la galleria che porta a nord-ovest, finché giungi ad un altro raccordo.

Vai al **68.**

362

Ti lanci sull'intruso con un salto magnifico, ma non riesci a colpirlo; mentre sei ancora in aria il corpo del tuo avversario, crivellato di pallottole, si accascia sul pavimento dissolvendosi in una nuvola di polvere biancastra. Ma anche tu sei gravemente ferito, e mentre cadi morente vedi l'immagine di Petrie-Smith con un fucile ancora fumante in mano e con la faccia incredula. Così finisce la tua avventura.

363

La creatura ti balza addosso, afferrandoti al collo con i suoi spaventosi artigli e gridando rabbiosamente. Quello che hai incontrato non è un uomo, ma un mutante e devi combattere per salvarti la vita. Metti alla prova la tua Intelligenza.

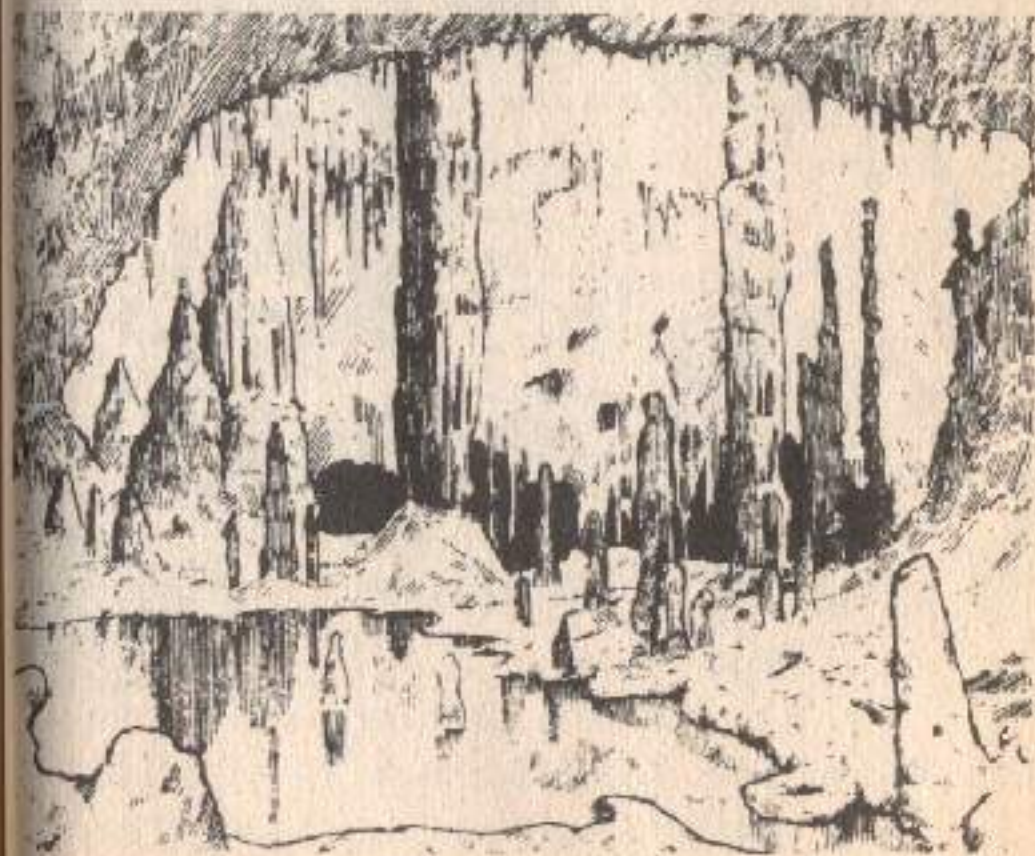
Se fallisci perdi 2 punti di Volontà e vai al **316.**
Altrimenti vai al **239.**

364

Con la mano sinistra ti afferri ad una maniglia, mentre con la destra estrai la pistola dalla cintura. Riuscirai a neutralizzare le mosse dell'avversario che sta per colpirti con la chiave inglese? Confronta la tua Abilità contro quella del mutante (7) sulla Tavola di Combattimento.

Se hai successo, vai al **356.**
Se perdi, vai al **330.**

365

Puoi proseguire lungo la parete della caverna verso sud-ovest. Vai al **354.** Oppure verso nord. Vai al **336.**

366

Non riesci a liberarti dalla presa della creatura e a scaraventarla giù dal carrello, e perciò la devi per forza lasciar andare. Con un ruggito tremendo essa raccoglie le sue energie e si butta su di te con il piccone levato.

Vai al **162.**

367

Raggiungi i valligiani e ti accorgi che, sebbene frastornati, hanno riacquistato la loro libera volontà e sono in grado di ascoltare le tue esortazioni ad abbandonare la miniera al più presto, prima che Petrie-Smith inizi l'attacco.

Ma mentre li stai sospingendo verso la galleria, per condurli in salvo, tre spaventose esplosioni ti avvertono che il tempo è scaduto e che l'attacco è già cominciato! Spaventati tutti si mettono a correre, ma all'improvviso si fermano di colpo. Ti fai largo, per vedere cosa succede, e ti trovi di fronte ad un altro scherzo biologico del mondo alieno.

Vai al **333.**

368

Balzi in avanti affondando il bastone nel fianco del mutante. Devi confrontare la sua Forza (7) con la tua, sulla Tavola di Combattimento, per vedere se riesci a recuperare il bastone.

In caso di successo, vai al **377.**

Altrimenti ti devi rassegnare alla momentanea perdita del tuo fidato bastone: vai al **162.**

369

Ti precipiti fuori da quella astronave semisenziente, ripercorrendo il corridoio vetrificato fino alla caverna. Giunto accanto ai resti della creatura tentacolata, ti soffermi per un attimo pensando che sei riuscito a sconfiggere un'intelligenza appartenente ad un altro mondo. Ma i tuoi pensieri vengono interrotti da un alito di vento tiepido, che ti ricorda il mondo e la natura che ti attendono fuori della miniera.

Vai al **71**.

370

Improvvisamente ti senti sollevare in aria e vieni scaraventato fuori dal mulino sopra un mucchio di rottami arrugginiti. Ti senti venir meno e, alle tue orecchie di morente, riecheggia come ultimo suono una demoniaca risata. Così finisce la tua avventura.

371

Petrie-Smith comincia a parlare, continuando a fissare pensoso il fuoco del caminetto.

«Mentre tu ti aggiravi nelle cave di Quarry Valley, io sono andato a vedere cosa fosse successo al villaggio e ho saputo che non siamo state le sole vittime delle incursioni dell'altra notte. Infatti almeno una dozzina di contadini sono stati rapiti dalle loro abitazioni e trascinati alla miniera. Essi sono senza dubbio quegli sfortunati che hai incontrato oggi.

In un primo momento non mi son reso conto della sinistra piega presa dagli eventi, ma poi le esplosioni nella miniera e le tue osservazioni mi hanno portato alla seguente deduzione: gli alieni si stanno preparando a liberare la nave vivente per farla partire, ed hanno bisogno di tutti gli aiuti che riescono a trovare. Ora noi dobbiamo formulare un piano che preveda non solo la distruzione degli alieni, ma che assicuri anche la salvezza ai contadini che sono stati rapiti».

Detto questo Petrie-Smith, Lucy e tu rimanete alzati fino all'alba, per mettere a punto un piano soddisfacente. La tua proposta è quella di introdurti nella miniera travestito da mutante, e di raggiungere i valligiani rapiti. Nel frattempo Petrie-Smith dovrebbe organizzare una squadra con gli altri abitanti del villaggio, che lo aiutino a riempire un vagone di dinamite da lanciare dentro la vecchia miniera. L'esplosione distruggerebbe la cava e gli alieni stessi. Quindici minuti dopo, la squadra di Petrie-Smith dovrebbe cominciare a lanciare candelotti di dinamite sugli alieni e sui mutanti che si trovano nella miniera. Questo intervallo tra la grande esplosione e l'attacco dovrebbe esserti sufficiente per condurre i valligiani in salvo.

Convinto che il tuo piano sia senz'altro efficace, ti concedi una leggera colazione prima di ritirarti per riposare un po' e riacquistare così 2 punti di Resistenza.

Vai al **261**.

372

La creatura balza in avanti e cerca di inghiottirti. Non ti resta che una pallida possibilità di salvarti. Metti alla prova la tua Abilità.

Se ce la fai, vai al **244**.

Altrimenti la tua avventura finisce in questo modo spaventoso.

373

Lasci perdere l'accesso alla miniera, e ti avvii in salita lungo il fianco della collina. Sotto di te si estende il desolato mondo degli alieni. Nella vallata e sui declivi della collina giacciono cumuli di rocce. Puoi continuare a salire, finché arrivi ad un sentiero che riporta in giù, verso la valle: in questo caso vai al **65.** Oppure puoi proseguire salendo verso nord-est, in direzione di Quarry Valley. Vai al **207.**

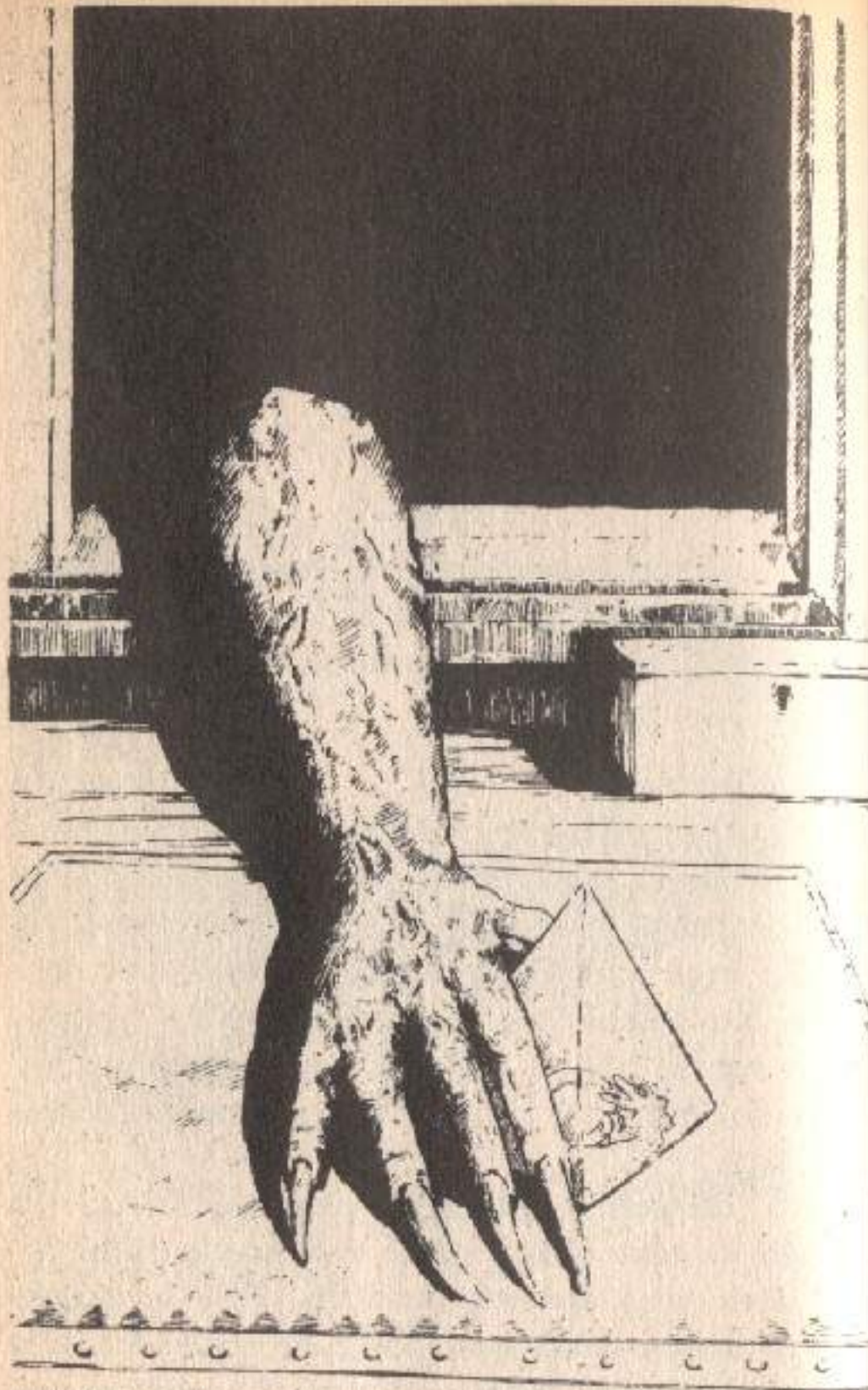
374

La vista di questi strani uomini ti ha fatto perdere 1 punto di Volontà. Li lascerai al loro lavoro? Vai al **115.** Oppure gli tenderai un'imboscata? Vai al **129.**

375

Quando entri nella caverna senti un fastidioso rumore, prodotto da grosse gocce che piovono dal soffitto buio proprio al centro della caverna. La polvere, depositata negli anni, si è trasformata in una melma grigia di incalcolabile profondità. Ovviamente è meglio per te seguire i bordi di questa grotta umida, ma anche qui il terreno è ricoperto da una viscida fanghiglia.

Avanzi cautamente lungo la parete della caverna quando, al rumore delle gocce che cadono, se ne aggiunge un altro, sordo e smorzato, come se qualche cosa di enorme stesse agitandosi nelle profondità della melma. Un ritmico battito sostituisce il gocciolare monotono dell'acqua, mentre una forma limacciosa sembra materializzarsi dall'oscurità del fango.

Vai all'**89.**

376

La creatura ti sbatte contro la roccia, dove resti stordito. Perdi 3 punti di Resistenza. Intanto ne approfitta per stringerti meglio le gambe, poi avanza piano verso di te per ucciderti. Ti rimane un'ultima possibilità di salvarti: recuperare la pistola e sparare prima che ti faccia a pezzi. Metti alla prova la tua Abilità.

Se vinci, vai al **331**.
Se perdi, vai al **312**.

377

Un sibilo tremendo ti avverte che il mutante ha scagliato il piccone verso di te. Metti alla prova la tua Abilità per vedere se riesci a scansarlo.

In caso positivo, vai al **304**.
Altrimenti vai al **105**.

378

Ti accasci sul fondo del carrello, e mentre lanci un ultimo sguardo intorno vedi la sagoma del mutante che si prepara a colpirti nuovamente con il piccone. È questo il modo in cui finisce la tua avventura.

379

Una mano scarna dai lunghi artigli penetra dal davanzale, annaspa sulla scrivania e afferra il prisma!
Balzi in piedi gridando e corri a vedere cosa sia successo: è impossibile che un ladro sia riuscito a raggiungere la tua finestra, dal momento che abiti al secondo piano!
Mentre scruti nell'oscurità, vedi l'ombra di un uomo che striscia giù lungo il muro. Al tuo secondo grido balza a terra e si volta sogghignando verso di te, poi

quella pallida orrenda figura si allontana, dileguandosi nelle tenebre. Afferri la giacca dalla spalliera della sedia e ti lanci all'inseguimento ...

Così inizia *Il vortice del tempo*, la nuova terrificante avventura in cui sarà trascinato il tuo investigatore.

Come potenziare le tue qualità

Poiché sei riuscito a uscire vittorioso dal Regno dell'Ombra, ora hai la possibilità di potenziare la tua Forza, l'Abilità e l'Intelligenza, in vista della prossima avventura: *Il vortice del tempo.*
Più avanti troverai una tabella di sei righe e sei colonne, nella quale sono riportati dei numeri positivi (indicanti un aumento), dei numeri negativi (indicanti una diminuzione) e delle lineette (indicanti nessuna variazione nella qualità in questione).
Puoi tirare i dadi una sola volta per ciascuna delle seguenti qualità: Forza, Abilità e Intelligenza. In ogni caso sta a te decidere se tentare per tutte, per una o per due. Ma se decidi di farlo, dovrai mantenere il risultato ottenuto, anche se sfavorevole. È da notare che se la Forza o l'Intelligenza cambiano, anche la Resistenza e la Volontà cambieranno di conseguenza. Se per esempio la tua Intelligenza aumenta di due punti, secondo le regole esposte all'inizio la tua Volontà aumenterà di quattro punti.
Attenzione! Non è permesso superare il punteggio di 9 per quel che riguarda la Forza, l'Intelligenza e l'Abilità: se hai già 9 in qualcuna di queste qualità non ti conviene lanciare i dadi se non vuoi rischiare di ridurne il valore. Così se hai un punteggio di 8, un guadagno di +2 ti consente di aggiungere solo un punto, altrimenti supereresti il massimo consentito.
Getta un dado e cerca il numero corrispondente lungo la linea delle colonne. Poi getta un altro dado e cerca il numero corrispondente lungo la linea delle righe: all'incrocio delle due troverai il numero da ag-

giungere o togliere. Per esempio, vorresti aumentare la tua Forza. Il primo lancio è sei ed il secondo è quattro: all'incrocio trovi +1. Ne consegue che la Forza aumenta di un punto e la Resistenza di due.
Se riesci ad aumentare il punteggio delle tue qualità, ciò significa che le dure prove sostenute nel Regno dell'Ombra ti hanno aiutato a fortificarti, in attesa delle prossime avventure. Se invece ti sei indebolito, sebbene tu sia riuscito vittorioso, significa che le dure esperienze passate hanno danneggiato la tua salute.

Primo lancio

Secondo lancio	1	2	3	4	5	6
1	−1	–	+1	–	–	+1
2	–	−1	–	–	–	–
3	−1	–	–	−1	+1	–
4	–	–	+1	–	–	+1
5	–	–	+1	–	+1	–
6	−1	–	–	−1	–	+2

IL REGNO DELL'OMBRA

1

Un incubo spaventoso si cela
tra queste pagine:
per affrontarlo devi armarti con un paio
di dadi, una gomma e una matita.

In questo libro il protagonista sei tu.
Una lettera disperata di un tuo
vecchio amico ti chiama
in una remota valle del Galles:
un luogo arcaico, impenetrabile
alla luce della ragione e della scienza,
dove i morti uccidono i vivi
e mostri orribili emergono
dalle viscere della terra.
La tua salute fisica e mentale
sarà sottoposta a prove durissime,
mentre l'incubo di un'antica profezia
emerge minaccioso dal passato . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Nervi saldi, amico, e buona fortuna . . .

copertina illustrata da Terry Oakes

ISBN 88 7068 191 2

L. 7.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu

DISCLAIMER

Queste scansioni sono da considerarsi come una copia di backup dei vostri libri originali della serie di LibroGame di Lupo Solitario, scritti da Joe Dever e pubblicati dalla Edizioni E.L.

Se non siete in possesso dei suddetti volumi, vi invito a cancellare questo file e gli altri da me condivisi, oppure recatevi presso una libreria per acquistarli.

Se siete pigri, li potete trovare nei seguenti siti:
http://www.internetbookshop.it/
http://www.ita-bol.com/

Non mi assumo la responsabilità per l'uso improprio di questo materiale da parte di terze persone.